

Маг Пробуждение

*Повествовательная ролевая игра
о современной магии*

*Конспективное изложение книги:
Егор Мельников*

*Говорят, если взглянуть на мир внутренним взором,
Всё предстанет в истинном обличье.*

Всё будет бесконечным.

*Теперь вы видите подлинный облик мира.
Вы распахнули око своей души.
Ваш третий глаз. Вашу аджну.*

*Вы видите свет далёких Башен,
Стоящих на берегу за пугающим океаном Бездны.*

*Вы Пробудились,
И тайны истинного искусства открылись вашему пониманию.*

*Теперь сила вашего воображения столь же реальна,
Что и движение мускулов в вашем теле.*

Ваша воля неудержима.

*Так и выглядит подлинное могущество.
Так выглядит магия.*

*Идите и измените мир.
Аретуза, Ордо Скала Аргентум*

Создатели

Концепция и дизайн: Джастин Акилли, Билл Бриджес, Джон Чемберс, Уилл Хайндмарч, Конрад Хаббард, Крис Макдоно, Бен Монах, Этан Скемп, Ричард Томас, Майк Тинни, Майк Тодд, Стюарт Вик, Фредерик Йелк.

Дополнительная разработка концепции и дизайна: Филипп Булл, Дин Бёрнэм, Кен Клифф, Аарон Восс, Стивен Рэк.

Сеттинг **Mage: The Awakening** вдохновлён игрой **Mage: The Ascension**.

Игра **Mage: The Ascension** создана Стюартом Виком.

Авторы текста: Крейг Блэквелдер, Билл Бриджес, Брайан Кэмпбелл, Стивен Майкл Дипеза, Сэмюэль Инебинет, Стив Кенсон, Малкольм Шеппард.

Дополнительные материалы: Джонатан Макфарланд и Адам Тинуорт.

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном при поддержке Стюарта Вика.

Разработчик: Билл Бриджес.

Редакторы: Энн Балка и Кен Клифф.

Арт-директор: Ричард Томас.

Внутренние иллюстрации: Майкл Уильям Калута.

Дизайн обложек: Ричард Томас и Кэти Маккескилл.

Дизайн логотипа: Мэтт Милбергер.

Плейтестеры: Тара Деблуа, Дуглас Форсайт, Мэтт Карафа, Джефффри Крейдер, Фред Мартин Шульц, Мэтью Макфарлэнд, Чад Макграт, Кит Макмиллин, Кирсли Шидере-Уэти, Стивен Шарп, Малкольм Шеппард, Эдвард Саннертон, Дон Виатровски.

Внутреннее тестирование: Джастин Акилли, Филипп Булл, Билл Бриджес, Джон Чемберс, Уилл Хайндмарч, Конрад Хаббард, Мэтт Макфарланд, Этан Скемп, Майк Тинни, Майк Тодд, Аарон Восс, Фредерик Йелк.

Благодарность

Пусть лучи истинного просветления осветят лица тех, кто познакомил нас с магией Пробуждённых в первом воплощении **Mage**: Стюарта Вика, Филя Брукато, Джесса Хайнига, Стивена Вика, Криса Эрли, Марка Рейн•Хагена, Криса Хинда, Ричарда Томаса, Эндрю Гринберга, Трэвиса Уильямса, Сэма Чаппа, Роберта Хэтча, Кэтлин Райан, Кита Уинклера, Брайана Кэмпбелла, Джошуа Габриэля Тимбурка и многих других, кого мы не упомянули, но кто оставил свой след в истории этой игры. Отдельная благодарность объявляется авторам книг по прежнему сеттингу, которые помогли оживить замысел игры о магах в современном мире и подготовили ингредиенты для нашего нового заклинания. Мы не смогли бы сделать это без вас!

Вступление

Материалист будет настаивать на доказанных фактах, событиях мировой истории, силе обстоятельств и даже животных потребностях человека, в то время как идеалист опирается на Разум и Волю, на вдохновение и на чудо...

Ральф Уолдо Эмерсон, “Трансценденталист”.

Трудно найти человека, который бы никогда не мечтал о магии – и в то же время жизненный опыт подталкивает нас к мысли, что этим даром не обладает никто. Умение создавать материальные объекты из воздуха, превращать людей в жаб, проклинать врагов и всё их потомство, призывать с небес молнии и опустошать города одним лишь усилием воли — вот сила, которую приписывают заклинателям многочисленные легенды, сказания или даже произведения в жанре эпического фэнтези.

И тем не менее, эти истории будоражат наше воображение. Нас привлекает не только сила, которой авторы наделяют своих героев. Нас захватывает желание обрести могущество, *подчиняющееся нашей мудрости*. Демоны и чудовища из легенд обладают непостижимой силой, но вместе с тем они связаны строгими ограничениями и проклятиями. И только маг понимает, когда и как ему следует обращаться к своей тайной силе. Хотя это может показаться ограничением величайшего потенциала, которым наделён маг, подобное ограничение наложено магом самим на себя – и оно компенсируется дисциплиной, которая так редко встречается в нашем мире.

Mage: The Awakening — игра, посвящённая именно таким магам. Она повествует об испытаниях и соблазнах, поджидающих заклинателей на тропе самодисциплины и просветления. Искушение обрести ещё большую силу изо дня в день грозит им уходом с пути обретения мудрости. Магом становится только тот, кому удалось Пробудиться и освободить свою душу от древнего проклятия, довлеющего над всем человеческим родом. Души большинства людей погружены в дрему, не позволяющую им увидеть подлинное могущество, способное наделить их властью над окружающей действительностью. Истина была спрятана от них долгие столетия назад, и всё, что известно современному человечеству – лишь изящно выдуманная ложь. Тем не менее, маги видят истину, скрывающуюся за пеленой этой лжи, и шаг за шагом идут к обретению дара, принадлежащего человечеству по праву рождения.

Они идут к обретению подлинной власти над магией.

Мир современной магии

Маги существовали всегда. Они живут рядом с нами и по сей день, в этом мире, порой даже на соседней улице. Хотя общество современных магов напоминает средневековое королевство, разбитое на разрозненные владения, практически не поддерживающие никакой связи друг с другом, маги отличаются от обычных людей не так сильно, как можно предположить. Они путешествуют за границу, пользуются Интернетом и покупают мобильные телефоны. Однако они живут в мире тайн, в котором лучшей валютой становятся сами тайны. Конфликты между наставниками и послушниками, адептами и учителями медленно образуют пропасти между бывшими товарищами. Послушники начинают обвинять своих прежних учителей в утаении жизненно важных сведений. Наставники начинают подозревать, что ученики попросту не достойны их мудрости. Когда маг обнаруживает, что он больше не в состоянии работать со своим бывшим учителем, ему приходится самому погрузиться в поиски своего санктума (святилища знаний) и кабала – коллектива магов, которым он сможет доверить свои секреты. Во всяком случае, так гласит теория. На практике кабалы часто разъединяются под воздействием споров и взаимных подозрений – и главной причиной подобных конфликтов становится всё та же борьба за секреты.

Маги редко покидают свои святилища, действуя лишь под давлением обстоятельств. Порой они обнаруживают, что им необходимо подыскать новый источник магической силы, а порой они просто тянутся к новым знаниям или стараются заключить временный (и, как правило, глубоко непрочный) союз с другим магом, который располагает теми ресурсами, в которых так нуждаются они сами. Перед заклинателями открыт весь спиритический мир, однако они не так много знают даже о *собственном* мире. В сущности, зачастую они вообще ограничивают своё видение окружающей действительности лишь теми сферами, в которых они привыкли работать – и никакими другими.

Большинству современных людей ничего не известно об этом оккультном мире. Ведьмы и чернокнижники живут рядом с нами и посещают те же магазины, что и мы – однако в целом общество смертных не замечает этой поразительной истины. Даже если о существовании магов станет известно, большинство людей просто откажется в это верить, и даже те, кто поверит в это удивительное открытие, отнесутся к нему с тревогой и ужасом вместо радости и благоговения. Парадокс магии заключается в том, что она существует в мире, который её отрицает.

Высокая магия

Сеттинг **Mage** опирается на уникальное представление о магии, мало в чём пересекающееся с образами из оккультной литературы – хотя вместе с тем он включает в себя и немало оккультных аспектов, известных современному миру. **Mage** использует прежде всего сказания о высокой магии, мифы о непостижимом могуществе и огромном высокомерии людей, получивших власть над самой действительностью. Тем не менее, действие сеттинга разворачивается здесь и сейчас, а не в какой-нибудь вымышленной вселенной. Протагонисты этой игры практикуют отнюдь не навязшие в зубах практики наподобие вуду, каббалы, герметической магии, таоистической разновидности экзорцизма или другой формы колдовства, известной современному миру. Нет, сеттинг переносит акцент на образ простого смертного, которому удалось рассмотреть за иллюзией окружающей жизни *подлинный* мир, куда более реальный, чем тот, в котором живёт остальная часть человечества. Его глазам открывается мир, из которого все мы когда-то пришли. Пробуждение разума позволяет такому смертному обрести власть над магией, совершив восхождение в незримый мир тайн. Любые магические практики, перечисленные выше, можно рассматривать как отпечаток или отражение высших сфер магии – однако ни одна из них не способна проложить заклинателю дорогу в эти неведомые миры. Для этого необходимо пройти по дороге подлинной Тайны, шагнув за порог реальности, известной земным оккультным традициям. Только увидев этот неосознаваемый мир, будущий маг обретёт возможность соединить воедино все свои фрагментарные знания, достигнув истинного понимания магии.

Протагонисты этой игры совсем не похожи на стереотипных стариков и старух, которые возвели для себя огромные жуткие башни вдали от общества простых смертных. Нет, персонажи этого сеттинга объединяются в кабалы – непостоянные коллективы магов, признающие необходимость совместной работы в силу того, что практически ни один среди Пробуждённых не в состоянии овладеть мастерством во всех магических Арканах¹. Кабал способен объединить магические ресурсы и знания для того, чтобы достичь могущества, которое одинокий маг смог бы обрести лишь за долгие десятилетия. Тем не менее, коллективный труд даётся магам отнюдь не легко. У каждого мага своё представление о том, как его группе следует достигать своих целей. Маги привыкли сами прокладывать себе дорогу сквозь ткань реальности, а потому необходимость подстраиваться под ожидания окружающих часто становится для них подлинным

¹ Как будет видно далее, оригинальный термин использует латинскую форму *Arcanum* в единственном числе и *Arcana* во множественном. Тем не менее, во избежание смешения русской и латинской фонетики в переводе используются окончания русского языка.

испытанием. В результате многие члены кабалов живут в условиях постоянного соперничества, в ходе которого каждый старается по возможности скрыть результаты своих исследований и работ от других – во всяком случае, до тех пор, пока их открытия не окажутся жизненно важными для окружающих.

Разумеется, эта параноя возникла отнюдь не беспочвенно. На протяжении своей долгой истории общество магов неоднократно сталкивалось с наглядными подтверждениями того обстоятельства, что владение подлинным мастерством необходимо заслужить, а не получить даром из чужих рук. Изучение магии требует умения разгадывать величайшие загадки вселенной и отвечать на вопросы, не предназначенные для разума смертных. В конце концов, маги знают, что в Море Тьмы знание обладает сокрушительной силой.

Век стремления к власти

Хотя в мире наверняка существуют маги, готовые проводить долгие дни за любованием собственными открытиями и созерцанием тайн самого бытия, большинство магов с головой погружаются в деятельность окружающего мира, стараясь не отставать от текущих событий. Речь идёт не о вялых созерцателях, но о *деятелях* – которые изменяют ткань бытия, опираясь на знание магии.

Чародеи давно стали частью секретной верхушки, правящей этим миром. Любое их действие грозит повлиять на курс самой действительности – к худу это или к добру. Тем не менее, маги обязаны действовать в тайне от окружающих. Их влияние на действительность не должно привлекать внимание Спящих – простых людей, целиком поддавшихся своему проклятию и не желающих видеть истину. Что ещё хуже, когда один из Спящих становится свидетелем даже самого крохотного проблеска истинной магии, его неверие грозит повлиять на чары самого мага, тем самым дав толчок к разрушению его заклинания. Такая ошибка называется Парадоксом – эффектом, способным повлиять на действительность вопреки любым ожиданиям мага.

Однако само по себе колдовство никогда не становится целью Пробуждённого. Оно всегда остаётся средством. Целью же всякого мага служит достижение Высшего мира – неземной действительности, служащей первоначальным источником магии, – без чего ограничения Падшего мира – земной реальности – никогда не перестанут мешать магу.

И всё же, мелочные конфликты присущи не только обычным смертным. Многие маги искренне верят, что им необходимо добраться до Высшего мира быстрее и раньше других – как если бы на земле существовало лишь ограниченное число билетов в мир магии. Мало кто среди заклинателей проявляет достаточную широту взглядов, чтобы увидеть необходимость в объединении усилий всех представителей их незримого общества для того, чтобы у каждого появился шанс совершить восхождение.

Маги вынуждены вступить в схватку с собственной судьбой – и они делают это вовсе не на какой-нибудь метафорической шахматной доске, а на улицах современных городов. Путешествия в Царство тени – обитель духов, ограждённую от земного мира незримым барьером, – способны наделить мага великой силой и подлинными озарениями... или даже сведениями об истинных противниках каждого из Пробуждённых. Увы, эти знания и инструменты ещё только предстоит перенести в земную реальность. Колдовскому миру известно немало угроз, от других практиков магии до космической обители Экзархов – легендарных магов, которые, если верить преданиям, контролируют саму действительность и стараются помешать Пробуждению новых смертных.

Более того, миру магов известны и другие неотступные противники – Жрецы престола, представители тайного ордена магов, стремящегося захватить для Экзархов власть над всем миром. Хотя нельзя утверждать, что Жрецы “управляют” или “командуют” лидерами правительственных структур всего мира, их представители обладают достаточным влиянием на бюрократические аппараты, чтобы они могли ускорять или замедлять работу любого земного правительства.

Жрецами правят Экзархи – древние чернокнижники, которым, согласно старинной легенде, удалось достичь Высшего мира и вписать собственные, глубоко личные и эгоистичные цели в структуру Узора (картины самого бытия). Считается, что Экзархи способны незримо определять, к чему будут стремиться простые смертные или даже маги – а также то, что они будут знать о картине мира. Будучи тайными мастерами и смертоносными противниками Пробуждённых, Экзархи манипулируют событиями земной реальности незаметно даже для других магов. Лишь самые проникательные среди Пробуждённых могут разглядеть их тень, стоящую за событиями, сотрясающими этот мир. Такие маги часто встают на опасный путь борьбы с серыми кардиналами самой вселенной.

К счастью, далеко не всё поддаётся силам этих незримых манипуляторов, поскольку, если верить словам современных магов, на том же космическом уровне против Экзархов выступают Оракулы. Подобно Экзархам, эти великие маги некогда возвысились до космических вершин, однако вместо попытки управлять миром они приняли решение развязать против ложных правителей бытия партизанскую войну. Оракулы надеются, что однажды Пробуждение коснётся достаточного числа смертных, чтобы ход этой войны можно было переломить. Далеко не все маги верят в существование Оракулов и Экзархов, однако легенды о восхождении этих могущественных колдунов и захвате Узора подталкивает многих из современных магов на поиск собственного могущества.

Тема:

Власть развращает

Магия не лишена своих опасностей. Изменение Узора самого бытия нередко превращает мага в нарцисса, готового всецело поддаться своей гордыне. По мере того, как маг обретает всё большую власть над земной реальностью, управляя миром благодаря всё более сложным и могущественным заклинаниям, он рискует потерять связь со своей человеческой природой и забыть об ограничениях своего разума, тела и даже души. Некоторые маги быстро превращаются в эгоистичных мастеров тайного искусства, переставая задумываться о том, какое воздействие их магия оказывает на невинных людей, случайно оказавшихся у них на пути. Другие не видят никакого смысла в том, чтобы сдерживать свою несокрушимую волю, и начинают использовать магию для решения самых элементарных и повседневных задач, которые мудрый маг постарается выполнить, не вступая в контакт с Высшим миром.

Многие из современных магов считают, что Бездна, отделяющая мир, известный большинству смертных, от Высшего мира магии, постепенно растёт под воздействием неудачного или неоправданного использования магии в повседневной жизни. Каждый раз, когда маг провоцирует эффект Парадокса из-за проваленной попытки сотворить заклинание, оба мира всё сильнее отдаляются друг от друга, уменьшая вероятность Пробуждения новых душ. Один из тайных орденов современности – Стражи вуали – и вовсе посвятил себя отслеживанию колдовской деятельности магов. Представители ордена готовы обрушиться на любого, кто нарушает законы секретности и замалчивания самого факта существования магии, чтобы спасти вселенную от эгоистичных практиков колдовского искусства.

Поддержка баланса между силой и мудростью – далеко не простая задача, как может представить любой, кто пытается силой претворить в жизнь собственные желания. Даже если не говорить о метафизических последствиях неправильного использования магии, существует и более прозаическая причина следить за балансом могущества и сознательности. Эта причина заключается в том, что никто не любит эгоистов. Маг, неспособный контролировать свою волю, быстро оказывается изгоем в обществе колдунов – или попросту гибнет по воле другого мага, если ему не хватило мудрости избежать появления врагов.

Атмосфера: Древняя тайна

Подлинная картина мира всегда оставалась загадкой, которую человек попросту не в состоянии разгадать. В мире существует далеко не одно оккультное общество, выдвигающее свои гипотезы и представления об истинной природе бытия, однако доказательствами не располагает никто. В конечном счёте победителем из философских диспутов выходит Тайна.

Попытка решить для себя эту космическую задачу оставляет неизгладимый след на разуме каждого Пробуждённого. Магов будоражит сама возможность найти ответ и разгадать эту грандиозную тайну, даже если решение одного из её аспектов приводит лишь к тысяче новых вопросов. Атмосфера сеттинга **Mage** служит лишь метафизическим отражением общей темы всего Мира Тьмы. Это тёмная, тайная загадка без ответа, манящая тех, кто знает о её существовании. Тайна становится именно атмосферой, а не темой сеттинга. Пусть она найдёт своё воплощение в шифрах, секретах и слабо проглядывающих силуэтах подлинных космических откровений.

Как использовать эту книгу

Каждая глава этой книги посвящена отдельным сторонам современного мира магии.

Введение позволяет кратко ознакомиться с особенностями, тематикой и атмосферой, окружающей деятельность Пробуждённых.

В **Первой главе** рассматривается само общество магов наряду с мифологией Пробуждённых, раскрывающей их взгляды на собственное происхождение и природу вселенной – первый и ключевой объект их заклинаний. Здесь же читатель может ознакомиться с Путиями, Консилиумом, Лекс Магика и Незримыми царствами.

Вторая глава сосредоточена на протагонистах игры. Она раскрывает секреты создания персонажа наряду с правилами, позволяющими использовать его наряду с персонажами других игроков.

Самым большим объёмом отличается **Третья глава**, освещающая характер основной деятельности Пробуждённого: самой магии. В ней читатель найдёт описания всех Аркан наряду с подробными правилами использования заклинаний всех типов, а также правилами взаимодействия с самой душой и сверхъестественным миром, окружающим Пробуждённого.

В сердце **Четвёртой главы** положены инструменты повествования, позволяющие Рассказчику найти свой метод создания историй, использования тем, формирования атмосферы и организации конфликтов. Здесь же читатель найдёт длинный перечень антагонистов, которые могут встать на пути у любого мага.

Приложение первое открывает игрокам доступ к наследиям – плодам изменения собственной души, благодаря которым маг переходит от применения заклинаний к превращению в сверхъестественное существо. Эта секретная практика передаётся от наставника к послушнику, позволяя магу идти в новых направлениях, которые не способны открыть ему Путь или орден. Некоторые действия доступны лишь представителям определённых наследий. Опытный Пробуждённый способен стать родоначальником собственного наследия.

Наконец, **Приложение второе** предлагает читателям образец игрового города – Бостона и его окрестностей, включая знаменитый Салем. Здесь же подробно описаны уникальные сверхъестественные опасности и персонажи Рассказчика, которые могут стать как врагами, так и союзниками игровой группы².

² В этом конспекте описание города не представлено. Тем не менее, автор обязуется составить отдельный конспект книги ***Boston Unveiled***, раскрывающей тайны Бостона ещё полнее и ярче.

Источники вдохновения

Маги, волшебники, ведьмы, чародеи и заклинатели – эти и многие другие слова встречаются даже в самых древних преданиях человечества, посвящённых людям, способным манипулировать тканью самой реальности. Так, во французской пещере Ласко учёными были найдены изображения шамана и символов его колдовской силы над священной охотой. Маги бродили среди людей с древнейших времён, и даже сегодня они появляются в книгах и фильмах разных народов.

Ниже приведены общие рекомендации литературных, кинематографических и музыкальных произведений, которые могут вдохновить Рассказчика на проведение хроники, посвящённой магам. Хотя и не каждое из указанных здесь произведений напрямую связано с колдовством, тема и настроение сеттинга хорошо ложатся на многие истории, связанные с метафизическими тайнами – и их величайшими обманами.

Художественная литература

“Promethea” Алана Мура. Эта серия графических романов повествует о девочке, оказавшейся в секретном мире, недоступном понимаю окружающих. Она хорошо демонстрирует сущность Каббалы с оккультной точки зрения.

Роман *“Американские Боги”* и серия графических романов *“Песочный Человек”* повествуют о колдовстве и тайнах в современном мире.

Цикл *о Земноморье* Урсулы Ле Гуин. Начиная с *“Волшебника Земноморья”* и заканчивая *“На иных ветрах”*, Ле Гуин изображает вымышленный мир, в котором протагонистами становятся вовсе не рыцари, а маги (и нет, вам не стоит смотреть телеадаптацию).

Роман *“Джонатан Стрендж и мистер Норрелл”* Сюзанны Кларк. В этой альтернативной Англии образца девятнадцатого столетия магия исправно существовала до исчезновения загадочного Вороньего короля. Лишь два джентльмена во всём мире берутся за возрождение загадочного искусства.

“Лорд Дарси” Рэндалла Гарретта – сборник рассказов, повествующих о таинственном Лорде Дарси, оккультном исследователе, служащем Герцогу Нормандии в альтернативном современном мире, в котором династия Плантагенетов Ричарда Львиное Сердце всё ещё находится у власти.

Трилогия *“Иллюминатус!”* Роберта Энтона Уилсона и Роберта Ши. Не пропускайте возможность ознакомиться с подлинной классикой семидесятых, пропитанной непостижимыми тайнами и контркультурным оккультизмом.

Творчество Г.Ф. Лавкрафта и других авторов, разрабатывающих ктулхуистскую мифологию. Вот он – космический ужас, расширяющий Бездну между мирами.

Творчество Филипа К. Дика. Невзирая на то обстоятельство, что он работал в сфере научной фантастики, его любовь к ложным фактам и метафизической паранойе оказывает достаточно явное воздействие на современные кинофильмы, особенно если говорить о *Матрице*. Тем не менее, никому ещё не удалось передать на экране ужас его уникального *гностического* экзистенциального кризиса.

Документальная литература

Исследование *“The Dream and the Underworld”* Джеймса Хиллмена. Известный труд основателя архетипической психологии (опирающейся на работы К.Г. Юнга) посвящён душам и богам, которые продолжают оказывать на наш разум влияние даже в современной жизни.

“The Magician’s Companion: A Practical and Encyclopedic Guide to Magical & Religious Symbolism” Билла Уиткомба. Для всякого, кто заинтересован в изучении оккультного

³ Названия произведений, не публиковавшихся на русском языке, приведены без перевода.

символизма для лучшего понимания Высшего мира, описанного в настоящем сеттинге, этот сборник можно с уверенностью назвать одним из лучших.

“Hidden Wisdom: A Guide to the Western Inner Traditions” под редакцией Ричарда Смоули и Джея Кинни. Безупречный обзор западной магии и множества из её традиций. Эту книгу не только полезно, но и приятно читать – во многом благодаря опыту редакторов журнала *“Gnosis”* (который, вне всяких сомнений, также вошёл бы в этот перечень, если бы его издавался в наши дни).

“Book of Lies: The Disinformation Guide to Magick and the Occult” под редакцией Ричарда Мецгера. Один из самых интересных учебников по современному магическому мышлению, сосредоточенный на различных сферах мистических знаний, от хаотической магии хаоса до НЛП. Также книга рассматривает проблему функционирования корпоративных эмблем в качестве колдовских символов, применяемых для незримого управления разумом своих клиентов.

“TAZ or the Temporary Autonomous Zone” Хакима Бея. Захватывающее исследование, посвящённое распознаванию контроля над своим разумом и методам освобождения от чужого влияния. Хотя этот труд и носит характер научно-популярного манифеста, он хорошо соответствует атмосфере контркультурного мира, изображённого в вышеописанной трилогии *“Иллюминатус!”*

Кинематограф

Картина *“Пи”* Даррена Аронофски. Необычный инди-фильм, повествующий о математике, обнаружившем тайное имя Бога в математической формуле...или ему так только кажется? За ним охотятся агенты тайных общин, желающих получить это знание в свои руки.

“Лестница Иакова” Эдриана Лайна. Шедевр метафизического хоррора, повествующий о ветеране войны во Вьетнаме, который сходит с ума – или действительно обнаруживает, что действительность представляет собой совершенно не то, чем кажется на первый взгляд.

“Тёмный Город” Алекса Пройаса. Несмотря на научно-фантастическую основу фильма, он хорошо и стильно отвечает на вопрос, как может выглядеть мир, которым управляют невидимые существа и какое место может занять в нём единственный человек, способный увидеть подлинную реальность за иллюзорной маской и пробудиться в буквальном смысле этого слова.

“Мементо”, или *“Помни”* Кристофера Нолана. Этот фильм посвящён вовсе не магии, однако даёт хорошее представление о том, что можно сделать с личностью посредством Арканы Разума и как об этом можно рассказать захватывающую историю.

“Сарагосская рукопись” Войцеха Хаса. Действительно странный и старый фильм о таинственных столкновениях с духами и кабалистами.

“Плетёный человек” Робина Харди. Триллер о полицейском, расследующий дело о предполагаемом исчезновении маленькой девочки на отдалённом британском острове. К своему ужасу, офицер полиции обнаруживает следы религиозной секты, всё ещё следующей древним путям друидов.

“Выход Дьявола” Теренса Фишера. Один из классических британских фильмов с Кристофером Ли в роли колдуна, помогающего общественности остановить сатанинский культ.

“Проклятие Демона” Жака Турнёра. Классический фильм ужасов о колдуне, убивающем людей с помощью рун, вызывающих демона. (*“Глупец” – воскликнула Дана Эндрюс и отдала ему руны; в конце концов, их использование требовало заметного мастерства*).

Дополнительные источники: Король-Рыбак, Голый Завтрак, Реаниматор.

Телевидение

“Задверье” – сериал BBC, снятый по одноимённому роману Нила Геймана и повествующий о тайном подземном мире глубоко в недрах Лондона, недоступном зрению большинства людей.

“Карнавал” – сериал HBO, повествующей о жизни в бесплодных землях Америки образца 1930 года, а также о конфликте добра и зла в те времена, когда в мире ещё существовали необычные явления... прежде чем первое ядерное испытание в Нью-Мексико разрушило последние следы магии. Протагонисты во многом подобны магам, обладающим талантами, недоступными пониманию простых смертных.

“The Prisoner”. Классическая вариация на тему шпионского триллера, демонстрирующая мир бесконечных заговоров в обществе самих заговорщиков, сконцентрированный на одном маленьком острове.

Музыка

Ниже указаны только те композиции, которые позволяют подчеркнуть атмосферу сеттинга **Mage**. Поскольку музыкальные вкусы разнятся от одного игрока к другому, опирайтесь только на собственные предпочтения.

Композиции в стиле *транс* Саши и Джона Дигвида, такие как *Communicate*, желательно – включающие в себя работы обоих диджеев.

Творчество Нусрат Фатех Али Хан. Песни этой восхитительной певицы в жанре *каввали* помогут создать настроение для любого экзотического ритуала.

“Ночь на Лысой Горе” Мусоргского. Большинство кинозрителей знают эту композицию как элемент саундтрека к “Фантазии” Уолта Диснея, который звучит в заключительной сцене с демоном Чернобогом.

Любые классические композиции от Бетховена до Вагнера. Оба композитора создавали сильные и волнующие композиции, хорошо сочетающиеся с атмосферой могущества, доступного магам.

Саундтрек из фильма “Колдун” за авторством Тангерина Дрима. Странная и галлюциногенная электроника.

Словарь

Примечание: *курсивом* выделены слова, которым в словаре отведены собственные статьи.

Эфир: *Высшее царство*, Ключевые Арканы которого воплощаются в *Сущности* и *Энергии*. Маги, идущие по пути *Обримос*, находят в этом царстве свою *Башню*.

Бездна: пропасть между Высшим и Падшим царствами, которая, по словам некоторых магов, увеличивается с каждым новым Парадоксом.

Акантус: маг, путь которого ведёт в Аркадию. Фигуре Акантус соответствует карта Таро “Дурак”.

Алмазная стрела: мистический орден, история которого уходит корнями ещё во времена Атлантиды. Представители ордена были воинами и заступниками Города Пробуждённых.

Адепт: маг, достигший четвёртой ступени мастерства в Аркане (то есть освоивший первые 4 очка соответствующей характеристики).

Аномалия: Парадокс, распространяющий сверхъестественное заражение на всю область, окружающую колдуна. Как правило, заключается в проявлении Высшего царства на физическом уровне.

Послушник: маг, достигший второй ступени мастерства в Аркане (то есть освоивший первые 2 очка соответствующей характеристики).

Аркадия: Высшее царство, Ключевые Арканы которого воплощаются в *Судьбе* и *Времени*. Маги, идущие по пути Акантус, находят в этом царстве свою Башню.

Аркана (во множественном числе *Арканы*): мистическое учение о Тайнах. Понятие

Аркана объединяет десять элементарных принципов и веществ, из которых, по убеждению многих магов, состоит Узор самого бытия. Аркана ложатся в основу Моделей этого Узора. Познания мага в области тех или иных Аркан становятся механизмом, с помощью которого ему удаётся обрести власть над своим Высшим царством (связь мага с подобным царством отражается его Гнозисом).

Архимаг: маг, достигший предполагаемой шестой или более высокой ступени мастерства в Аркане (то есть освоивший 6 или больше очков соответствующей характеристики).

Арс Мистериорум: магия в целом. Дословный перевод: “Искусство тайн”.

Астральная сфера: внутренний ландшафт души Пробуждённого, состоящий из трёх слоёв: личного (индивидуального) плана грёз (Онейрос), коллективного плана грёз (Теменос) и мировой души (Царства грёз). Астральная сфера служит домом множеству странных сущностей, воплощающих различные стороны индивидуального и коллективного сознания мага.

Атлантида: легендарный Град Пробуждённых из мифологии магов. Доисторическое государство и нация в одном лице, впервые составившая устав Арс Мистериорум. Четыре из пяти современных мистических орденов провозглашают себя наследниками Атлантиды.

Достижение: мистическая сила, обрётённая благодаря вступлению в ряды того или иного наследия – коллектива последователей тайных учений, передающихся от наставника к ученику.

Бедлам: Мощный вид Парадокса, вызывающий у Пробуждённого психические отклонения, усиленные его чувствительностью к конкретному типу магии. В некоторых случаях подобные отклонения могут приобрести заразный характер, передавшись одному или даже нескольким другим магам.

Печать: Вариант Парадокса, травмирующий заклинателя на физическом уровне.

кабал: формальное объединение магов, иногда сконцентрированное на определённой символической теме.

Консилиум: Высший политический орган магов в отдельно взятой области. Консилиум составляют Советники, выбранные из разных кабалов. Советники принимают решения по вопросам, затрагивающим всех городских Пробуждённых. Высшей позицией в Консилиуме обладает Иерарх.

Советник: Член Консилиума – в большинстве случаев один из пяти Советников, включая Иерарха.

Смерть: Аркана, отвечающая за взаимодействие с самой тьмой, разложением, эктоплазмой, болезнями, призраками и похищением душ.

Владение: Место, пропитанное Высшей силой благодаря одному или нескольким осколкам души, положенным в его основание. Даже самая грубая магия, практикуемая в пределах Владения, не вызывает Парадокса, если только применения чар не видит никто из Спящих.

Неверие: Души Спящих из всех сил отрицают существование магии (заставляя самих смертных забывать или ошибочно интерпретировать увиденное) и блокировать все, кроме самых могущественных заклинаний, в случае их применения на глазах у Спящих.

ученик: маг, достигший третьей ступени мастерства в Аркане (то есть освоивший первые 3 очка соответствующей характеристики).

эфемера: духовная субстанция, служащая основой призрачной плоти. Любые существа объекты, обитающие в состоянии Сумрака, сделаны из эфемеры, как и любые составляющие Царства тени.

Экзарх: Согласно мифологии Пробуждённый, неописуемо могущественный маг, обитающий в Высшем мире. Один из магов, выживших в Небесной войне времён Атлантиды. Экзархам противостоят Оракулы.

Падший мир: Банальный мир смертных, в котором живут все люди, состоящий как и

материального уровня, так и из Царства тени.

Фамилиар: Помощник мага, мистически привязанный к его душе благодаря применению магии Духа. Фамильяры часто становятся превосходными шпионами, служащими тем, кто умеет пользоваться симпатической магией и ясновидением.

Судьба: Аркана, отвечающая за благословения, проклятия, предназначение, везение, клятвы и долг.

Последний ключ: Легендарное состояние сознания, благодаря которому маг раскрывает все Тайны магии и восходит к Высшему миру.

Энергия: Аркана, отвечающая за электричество, гравитацию, кинетическую энергию, свет, управление физическими законами, радиацию, звук и даже погоду.

Свободный совет: Мистический орден, официально основанный только в начале двадцатого века. Представители ордена отрицают всякую связь с Атлантидой и стараются привести традиции магов в соответствие с достижениями современности.

Завеса: Барьер между материальным миром и Царством тени. Прочность этого барьера разнится от места к месту, а в случае с *Гранями* исчезает вовсе.

геас: могущественное заклинание *Судьбы*, принуждающее жертву к выполнению определённой задачи или поступка. Происходит от древнеирландского слова “табу”.

Гнозис: Степень постижения Высшего мира, выражающаяся не столько на сознательном, сколько на инстинктивном уровне. Гнозис представляет собой основу Пробуждённого сознания мага – ключевой инструмент для взаимодействия с Высшим миром (в то время как познания Арканы воплощают собой механизм для осуществления высшей магии в низшем мире).

гоэтический: прилагательное, использующееся по отношению к демоническим обитателям Астрального царства.

Стражи вуали: Мистический орден, возводящий свою родословную к обитателям *Атлантиды*. В старину представители ордена выступали в роли шпионов и тайной полиции Града Пробуждённых.

Источник: Место, накапливающее и/или производящее Ману.

Хаос: Парадокс, заставляющий заклинателя потерять контроль над своими чарами и направляющий магию на случайные цели, а в редких случаях даже искажая сам эффект заклинания.

Герольд: Официальная дипломатическая должность в иерархии Консилиума. Как правило, Герольды служат посланниками и вестниками, взаимодействуя с членами разных кабалов или даже разных Консилиумов.

Иерарх: Глава *Консилиума* и как правило – один из самых могущественных и влиятельных магов во всём регионе.

Высокая речь: Атлантический язык, вплетённый в саму ткань *Узора* и позволяющий изменять реальность одной лишь силой произнесённых слов. Считается, что подобный эффект обусловлен тем, что Высокая речь служила родным языком Оракулам и Экзархам, а их власть над Высшим миром наделяет их наречия властью и над миром смертных. Хотя современные маги не до конца понимают это язык, его всё ещё можно использовать для повышения эффективности заклинаний. Разум Спящих не способен воспринимать этот язык, а потому обычные смертные часто считают такие слова простым шумом или бормотанием на неизвестных им языках.

Спесь: Поступок или состояние, уводящее мага с пути Мудрости (а потому понижающее значение самой Мудрости).

Имаго: Образ заклинания в воображении колдуна.

Империиум Мистериорум: “Владычество Тайны”.

посвящённый: маг, достигший первой ступени мастерства в Аркане (то есть освоивший первое очко соответствующей характеристики).

Незримая истина: Способность видеть и понимать сверхъестественный мир, и в особенности – Высший мир наряду с его Тайнами. Чаще всего используется как антоним понятия *Лжи*.

Наследие: Мистическое учение, позволяющее изменять саму душу мага. Наследия невозможно освоить посредством материальных носителей, а потому их передают от наставника к ученику. Маг, ставший частью наследия, получает возможность создавать Достижения.

Лекс Магика: Свод законов, регулирующих взаимодействие с магией и саму деятельность Пробуждённых. Каждый кабал обязан следить за соблюдением этих законов в рамках своего коллектива, однако в случае, если кабал игнорирует Лекс Магика или вступает в конфликт с другими магами и кабалами, в дело может вступить Консилиум.

Ложь: Мир Спящих, игнорирующий все свидетельства о существовании магии и мистического мира. Это определение относится также к пренебрежению Тайнами, что противопоставляется постижению Незримой истины. Кроме того, Ложью может быть названа любая сила, пытающаяся скрыть Истину (включая манипуляции Экзархов).

Жизнь: Аркана, отвечающая за болезни, эволюцию, исцеление, метаморфозы и телесную мощь.

магические инструменты: предметы, которые Пробуждённый может использовать для предотвращения Парадокса. Характер таких предметов определяет орден и Путь Пробуждённого.

Мана: магическая энергия. Будучи одной из форм “*прима материя*” (Сущности), Мана ассоциируется с “водой” или “жидким состоянием” этой магической субстанции, в то время как “землю” или “твёрдое” состояние воплощает *тасс*.

мастер: маг, достигший пятой ступени мастерства в Аркане (то есть освоивший первые 5 очков соответствующей характеристики).

Вторжение: Парадокс, позволяющий обитателям Бездны настичь заклинателя.

Мастигос: Маг, связавший свою душу с *Пандемониумом*. Роль Мастигос отражается картой “Дьявол” в колоде Таро.

материальное царство: физическая часть Падшего мира и по совместительству – единственный мир, известный Спящим.

Материя: Аркана, отвечающая за алхимию, воздух, землю, воду, форму и трансмутации.

Разум: Аркана, отвечающая за сообщения, галлюцинации, ментальные проекции разума, контроль над сознанием и телепатию.

Морос: Маг, связавший свою душу со *Стигией*. Роль Морос отражается картой “Смерть” в колоде Таро.

Мистерии: Магические пути. Чаще всего этот термин используется применительно к путям, ведущим Пробуждённого к возвышению через искусство и знания без риска соприкосновения с Бездной.

Мистерииум: Мистический орден, возводящий свою родословную к Атлантиде. В Городе Пробуждённых их коллектив выполнял роль учёных и исследователей.

Обримос: Маг, связавший свою душу с *Эфиром*. Роль Обримос отражается картой “Сила” в колоде Таро.

Онейрос (во множественной форме “*Онейрои*”): Сновидческая реальность каждого мага, скрытая в Астральном мире.

Оракул: В мифологии Пробуждённых – архимаг, скрывшийся в Высшем мире и сохранивший верность идеалам Атлантиды в Небесной войне. Традиционные враги Экзархов.

орден: формальное объединение магов, пытающееся культивировать Арс Мистериум в своих рядах и распространить свои представления о путях в Высший мир среди других магов.

Пандемониум *Высшее царство, Ключевые Арканы* которого воплощаются в *Разуме и Пространстве*. Маги, идущие по пути *Мастигос*, находят в этом царстве свою *Башню*.

Парадокс: Кратковременная брешь в реальности, спровоцированная неправильным использованием магии. Парадоксы принято разделять на пять категорий: *Аномалия, Бедлам, Печать, Хаос и Вторжение*.

Путь: Личная связь мага с Башней, позволяющая ему творить заклинания.

Модель: Мистическое “тело” личности, места или вещи, позволяющее определить составляющие его Арканы.

Пентакль: Непрочный союз четырёх Атлантических орденов (*Алмазной стрелы, Стражей вуали, Мистериума и Серебряной лестницы*) наряду со *Свободным советом*. Кроме того, термин может применяться к Консилиуму, состоящему из представителей всех пяти орденов.

Практика познания: Свод знаний, ассоциирующийся с первой ступенью (1 уровнем) Арканы, описывающий, каким образом маг способен обрести мистические знания и постичь сверхъестественные феномены этой Арканы.

Практика принуждения: Свод знаний, ассоциирующийся с первой ступенью (1 уровнем) Арканы, описывающий, каким образом маг способен мистически подтолкнуть события или действия жертвы к желаемому исходу в пределах данной Арканы.

Практика истощения: Свод знаний, ассоциирующийся с третьей ступенью (3 уровнем) Арканы, описывающий, каким образом маг способен навредить своей жертве.

Практика сотворения: Свод знаний, ассоциирующийся с пятой ступенью (5 уровнем) Арканы, описывающий, каким образом маг способен создать что-либо из ничего.

Практика изменения: Свод знаний, ассоциирующийся с четвёртой ступенью (4 уровнем) Арканы, описывающий, каким образом маг способен внести в сущность и облик цели значительные изменения.

Практика совершенствования: Свод знаний, ассоциирующийся с третьей ступенью (3 уровнем) Арканы, описывающий, каким образом маг способен укрепить или улучшить функционирование своей цели.

Практика управления: Свод знаний, ассоциирующийся со второй ступенью (2 уровнем) Арканы, описывающий, каким образом маг способен отдать команду жертве или взять её под контроль.

Практика защиты: Свод знаний, ассоциирующийся со второй ступенью (2 уровнем) Арканы, описывающий, каким образом маг способен оградить свою цель.

Практика разрушения: Свод знаний, ассоциирующийся с пятой ступенью (5 уровнем) Арканы, описывающий, каким образом маг способен мистически уничтожить жертву или какое-либо явление в пределах той или иной Арканы.

Практика ослабления: Свод знаний, ассоциирующийся с четвёртой ступенью (4 уровнем) Арканы, описывающий, каким образом маг способен нанести жертве смертельные повреждения или обрушить на неё проклятие стремительной деградации.

Практика разоблачения: Свод знаний, ассоциирующийся с первой ступенью (1 уровнем) Арканы, описывающий, каким образом маг способен мистически увидеть феномен, недоступный его зрению.

Практика утаения: Свод знаний, ассоциирующийся со второй ступенью (2 уровнем) Арканы, описывающий, каким образом маг способен мистически скрыть феномен в пределах определённой Арканы.

Практика сплетения: Свод знаний, ассоциирующийся с третьей ступенью (3 уровнем) Арканы, описывающий, каким образом маг способен внести фундаментальные изменения в сущность жертвы.

Первозданные пустоши: *Высшее царство*, *Ключевые Арканы* которого воплощаются в *Жизни* и *Духе*. Маги, идущие по пути *Тирсус*, находят в этом царстве свою *Башню*.

Прима материя: Высшая субстанция, также известная как Сущность. В Падшем мире прима материя проявляется в двух состояниях: *Мана* и *тасс*.

Сущность: Аркана, отвечающая за Источники, иллюзии, магические способности, Ману, тасс и различные виды резонанса.

Провост: Официальная правоохранная должность в Консилиуме. Провост выполняет задания, связанные со слежением за исполнением решений Консилиума всеми, кто обязан им подчиняться.

Незыблемость: Проклятие, блокирующее Пробуждение большинства смертных и закрывающее людям глаза на правду, затмевая их разум *Ложью*.

Дозорный: Официальная полицейская должность в Консилиуме. Дозорный отвечает за разрешение критических или даже боевых проблем в городе.

санктум: место, в котором маг или кабал проводят магические изучения и практикуют Арс Мистериорум.

Скелестус (во множественной форме “Скелести”): “Проклятый”. Маг, душа которого поддалась оскверняющему прикосновению Бездны или даже осознанно была передана существу из Бездны. Для превращения в одного из Скелести маг должен обрести соответствующее наследие.

теневое имя: псевдоним, которым пользуется маг с целью сокрытия своего подлинного имени от враждебных заклинателей, способных воспользоваться симпатической магией или поставить под удар друзей и близких Пробуждённого.

Царство тени: Духовная или эфемерная часть Падшего мира, отделенная от физического й реальности прочной Завесой.

Серебряная лестница: Мистический орден, возводящий свою родословную к обитателям Атлантиды. Некогда члены ордена были советниками и жрецами Города Пробуждённых.

Спящий: Смертный, которому не удалось Пробудиться. Термин используется по отношению к большинству обитателей современного мира. Спящие подвержены эффектам Незыблемости и Неверия, а потому увеличивают шансы на проявление Парадокса в том случае, если становятся свидетелями грубых или поистине невероятных чар.

Сноходец: Смертный, которому не удалось Пробудиться, однако который избежал эффектов Незыблемости и неверия, а потому не увеличивающий шансы на проявление Парадокса в том случае, если становится свидетелем грубых или поистине невероятных чар.

душа: центр человеческого существа, отделённый от разума, сознания и духа (тонкого тела). Именно душа обладает потенциалом к Пробуждению и достижению. Высшего мира.

осколок души: материализованная частичка души, осознанно сформированная Пробуждённым. Создав такой осколок, маг лишается части своего магического потенциала, однако получает возможность возвести полноценное Владение.

Пространство: Аркана, отвечающая за призыв иных сущностей, ясновидение, симпатические формы магии, телепортацию и создание охранных знаков.

Дух: Аркана, отвечающая за проведение экзорцизма, *Завесу*, *Царство тени*, возвращение души и взаимодействие с духами.

Высшее царство: Одно из владений *Высшего мира*. Магам известно лишь пять из таких владений, поскольку только в них Оракулам удалось возвести свои Башни.

Высший мир: Особая реальность, отрезанная от земного мира после формирования Бездны в ходе Небесной войны. Высший мир до сих пор остаётся ключевым источником магии, а согласно многим учениям, является подлинным домом всех душ.

Стигия: *Высшее царство*, *Ключевые Арканы* которого воплощаются в *Смерти* и *Материи*. Маги, идущие по пути *Морос*, находят в этом царстве свою *Башню*.

Узор: Метафора всего сущего, созданная из множества отдельных *Моделей*.

тасс: магическая субстанция. Будучи формой “прима материя” (Сущности), тасс ассоциируется с “землёй” и “твёрдым состоянием” магического вещества. Тасс возможно “разъединить” или “расплавить” до состояния Маны.

Теменос: Уровень коллективной *души* Пробуждённых в пределах Астрального мира, во многом связанный с юнговской концепцией коллективного бессознательного.

терiomорф: создание, наделённое
способностью изменять форму по собственному желанию (как, например, в случае с оборотнями). Термин используется для разграничения этих созданий от тех, кто использует для изменения своего облика полноценную магию.

должник: маг, оказавшийся под контролем другого Пробуждённого, похитившего *осколок его души*. Древние традиции наделяют владельца такой реликвии только определёнными свободами в использовании осколка души, обычно сводя результаты такого контроля к выполнению трёх поручений или миссий, которые должен выполнить “раб”. Согласно обычаю, по выполнению этих задач похититель осколка будет обязан вернуть его подлинному владельцу.

Тирсус: Маг, связавший свою душу с *Первозданными пустошами*. Роль Тирсус отражается картой “Луна” в колоде Таро.

Время: Аркана, отвечающая за предвидение, пророчества и ускорение или замедление времени.

Сумрак: Состояние бытия, в котором пребывают любые обитатели Падшего мира, не воплотившиеся на физическом уровне. Большинство обитателей иной стороны *Завесы*, включая призраков и духов, находятся именно в Сумраке. Увидеть или коснуться таких созданий могут только носители соответствующих магических эффектов.

нежить: создания, перешагнувшие через порог смерти, однако всё ещё отказывающиеся покидать земную реальность. Примерами нежити могут служить вампиры, зомби и призраки.

Вуаль: Комплекс обычаев, применяемых для сохранения Тайн от тех, кому они не доступны.

Грань: Место, в котором Завеса истончается до такой степени, что люди и другие существа способны пересекать границу между царством Теней и материальным миром, не нуждаясь для этого в магии.

охранный знак: заклинание, входящее в категорию *Пространства* и создающее барьер против магии той же Арканы, включая симпатические заклинания и ясновидение. Некоторые из охранных знаков относятся к категории “Напастей” и действуют в качестве барьера против конкретных сущностей и предметов.

Башня: Загадочное строение, расположенное в одном из пяти известных царств Высшего мира. Согласно легендам, каждую из пяти Башен некогда возвели короли *Атлантиды*, или *Оракулы*, до сих пор противостоящие *Экзархам* и пытающиеся восстановить магию в *Падшем мире*.

воля: сила желания, которую человек вкладывает для воплощения своей цели. Для магов понятие воли имеет дополнительную коннотацию “магической воли”: намерения привести реальность в соответствие со своим видением при помощи магии.

чудотворец: тот, кто прилагает усилия к изменению реальности при помощи собственной *воли*.

Мудрость: Степень осведомлённости мага о гармоничном соотношении магического и земного. Мудрость нелегко обрести и ещё сложнее удержать на одном уровне, поскольку путь Арс Мистериорум никогда не отличался стабильностью, однако она стоит усилий, вложенных в её обретение, поскольку многие Пробуждённые верят, что только мудрый колдун способен достичь *Последнего ключа к Тайнам*.

охотник на ведьм: смертный, разыскивающий магов и пытающийся уничтожить их или забрать их силу.

Словарь магических правил

В этих заметках описаны правила по использованию магии в ходе игры. Если вы впервые читаете эту книгу, возможно, куда полезнее будет вернуться к этому разделу после ознакомления с **Третьей главой**.

направленное заклинание: заклинание, проявляющиеся в форме снаряда или сгустка энергии, направленной на физическое тело жертвы вместо её Модели. Направленные заклинание невозможно обнулить в ходе *состязания* или *защиты*, однако от них можно уклониться, как и от любого обычного снаряда, используя укрытие и/или броню.

Магический опыт: Особый тип очков опыта, который возможно получить только за постижение сверхъестественного мира. Обычно подобный опыт тратится только на повышение Гнозиса.

аспект: то, как выглядит или чем кажется заклинание, насколько оно приспособлено к действительности и пониманию смертных. Заклинания делятся на *скрытые* и *грубые*.

колдовство: чтение заклинаний.

объединённое заклинание: заклинание, комбинирующее сразу два или несколько различных эффектов заклинаний в пределах одного заклинания.

Многосоставное заклинание: эффект, требующий использования двух или нескольких Аркан.

состязание: некоторые заклинания допускают пассивный бросок на сопротивление с целью избежания эффектов магии. Как правило, запас дайсов в таких бросках состоит только из Защитного Атрибута жертвы, однако маги дополняют такие броски уровнем Гнозиса.

скрытое заклинание: эффекты скрытого заклинания малозаметен, безвреден или *кажется* случайным. Земная реальность вполне принимает такие эффекты (не вызывая Парадоксов), а Спящие верят, что в произошедшем нет ничего удивительного.

Длительность: Продолжительность заклинания по времени.

эффект: конкретное описание результата внедрения в земную действительность.

фактор: мера эффекта заклинания. Выделяют три фактора: Сила, Цель и Длительность.

Подозрительное: *Скрытое* заклинание, которое кажется Спящим невероятным или даже сверхъестественным (а следовательно, может вызвать Парадокс). Как правило, такой эффект возникает в случае с заклинаниями, которые создали слишком долгую череду “простых совпадений”.

импровизированное заклинание: заклинание, сотворённое посредством чистого понимания Высшего мира протагонистом (то есть при помощи его Гнозиса) и знания Арканы без каких-либо вспомогательных инструментов. Запас дайсов в таких ситуациях равен Гнозису + уровню Арканы. Импровизированное заклинание не тождественно чтению *формул*, которые требуют длительного обучения.

метод: способ наложения чар, разделяющий практическую магию на *импровизированные заклинания* и *формулы*.

пассивное сопротивление: некоторые заклинания предоставляют жертве возможность пассивно сопротивляться их эффектам. В таком случае запас дайсов колдующего получает штраф, равный одному из Атрибутов жертвы (обычно Защитному Атрибуту).

Сила: Мера могущества заклинания или объёма повреждений, которое оно может нанести, включая сопротивляемость контрзаклинаниям.

диапазон: подразделяется на *чувственный* и *симпатический*.

автономное заклинание: магический эффект неопределённой *Длительности*, который маг решает оставить без контроля, вложив очко Воли. В таком случае заклинание перестаёт учитываться при подсчёте общего числа заклинаний, которые маг способен поддерживать в одно время. Маг действительно утрачивает контроль над эффектом и в дальнейшем взаимодействует с ним как с заклинанием другого мага.

Стойкие повреждения: Урон, не допускающий исцеления сверхъестественными средствами наподобие магии Жизни. Подобные раны затягиваются с обычной скоростью сами собой.

формула: проверенный временем механизм наложения чар, который маг способен узнать только в ходе длительных тренировок (а также после вложения соответствующего объёма опыта). Запас дайсов при воспроизведении формулы равен Атрибуту + Навыку + очкам Арканы. Формулы не тождественны *импровизированным заклинаниям*, которые не предполагают каких-либо тренировок.

чувственный диапазон: Всё, что находится в поле чувственного восприятия персонажа.

заклинание: эффект вмешательства Высшей реальности в привычное течение земных дел, игнорируя физические законы. Заклинание придаёт форму воле самого чародея.

чтение заклинаний: процесс использования связи с Высшей реальностью для приведения земной жизни в соответствие с волей мага (см. *заклинание*).

симпатический диапазон: расстояние, опирающееся не на физическое пространство, а на мистическую связь заклинателя с жертвой посредством использования Арканы Пространство 2. Чем сильнее связь между магом и жертвой, тем легче ему накладывать на неё чары.

Цель: Объект заклинания: человек, место или предмет, впитывающие эффект заклинания или страдающие от его разрушительного воздействия.

грубое заклинание: чары, обладающие чрезвычайно заметным и/или неправдоподобным эффектом по всем законам естественного мира. Грубые заклинания провоцируют Парадокс.

Глава первая:

Арканус Мундис (Тайный мир)

В нас существует некое внутреннее стремление, динамизм, подталкивающий нас к божественной целостности. Это стремление должно оставаться на бессознательном уровне и вдохновлять нас на новые свершения...Иногда это внутреннее стремление принимает форму потребности в тайне. Парадоксально это или нет, полная целостность всегда остаётся неосознанной, тёмной и скрытой.

Том Читэм, “Зелёный человек, Земной ангел: Пророческая традиция и битва за душу мира”.

Людям нравится видеть в себе разумных, мыслящих индивидов, которые знают об окружающем мире больше, чем в состоянии узнать любое другое живое существо на земле. Однако мы заблуждаемся. Многие мистики, вышедшие из забытых древних культур, были твёрдо убеждены, что мы спим, и нам снится, будто мы бодрствуем. Если это действительно так, то разумно будет предположить, что реальность совсем не похожа на то, что мы о ней думаем. Мы видим только малую часть жизни, основывая все свои убеждения на фрагментах, которые прорываются в наши сны. И где-то за пределами наших грёз раскинулся грандиозный мир, полный непостижимых тайн, которые так и не просочились в наши видения. И для того, чтобы узреть этот мир воочию, человек должен Пробудиться.

Именно это делает человека магом. Такой индивид Пробуждается и начинает осознанно влиять на сны окружающих, призывая в мир грёз совершенно новые и небывалые вещи.

Мифическая история

По мере того, как маг возвращается к далёкому прошлому в воспоминаниях, воды времени становятся всё темнее. Руины, святилища и наскальная живопись — все эти пережитки истории могут рассказать только часть тех непостижимых истин, которые оказались погребены под волнами времени. Даже самые опытные среди магов не в состоянии заглянуть за вуаль веков достаточно далеко, чтобы понять, что на самом деле случилось в начале времён. Каждый из магических орденов располагает своим представлением о начале мира, и каждому из них знакомы свои легенды о падении цивилизации и войне за власть над самой вселенной. Хотя эта цивилизация известна магам под множеством разных имён, большинство из них были забыты за прошедшие тысячелетия. Тем не менее, одно имя известно даже Спящим. Смертные помнят о цивилизации, предшествующей истории мира, и порой сами ищут доказательства её существования.

Они ищут правду об Атлантиде.

Остров магов

На заре времён смертные из года в год страдали от нападений бесчисленных монстров, духов, жадных до человеческой плоти, и обитателей ночи, питающихся тёплой кровью. В тот отдалённый период смертные изо всех сил старались придерживаться суеверных обычаев, порождённых страхом перед окружающим миром, хотя эти примитивные ритуалы позволяли им защищаться только от слабых духов — или заручаться поддержкой сильных. Всякий раз, когда им приходилось переселяться на новые земли, границы которых тогда ещё не были им известны, смертные беспрерывно сталкивались с непобедимыми монстрами и погибали в когтях голодных зверей. Тогда смертные верили, что жизнь заключается в простом выживании — и никто из них даже не был способен вообразить себе жизнь, лишённую страха.

А затем пришли сны о драконах.

Нескольким смертным, находящимся в разных частях земного шара, явились сны об одиноком острове посреди океана, волны которого одувал ветер. Этот остров нельзя было увидеть ни с одного из берегов, известных тогдашнему человечеству. Посреди острова вздымался к небу величественный шпиль, указывающий на полярную звезду, и спящим казалось, будто их глазам предстала вершина мира, на которой крутится весь небесный шар. И верхом на шпиле, на самой высокой его части, восседали драконы.

В этих снах огромные ящеры из древних сказаний взмывали в небо один за одним, взмахивая кожаными крыльями. Они огибали шпиль и направлялись к недостижимому горизонту, в земли, которые не мог вообразить себе ни один спящий. Они не видели в своих грёзах ни одного другого живого существа.

Даже духи не посягали на священный покой этого острова. Ни один монстр не осмеливался приблизиться к логову древних ящеров. По мере того, как сон продолжал являться этим избранным смертным, они начинали всё отчётливее понимать, что драконы больше не вернуться. Каждую ночь со шпиля взмывал очередной дракон, и ряды оставшихся всё редели.

Наконец в воздух поднялся последний дракон. Он сорвался со шпиля и полетел на запад, навсегда покинув видения спящих. Сон продолжал являться к избранным индивидам, однако с того момента, как в воздух взмыл последний дракон, шпиль оставался пуст. Покой острова больше ничто не нарушало. Ночами спящие продолжали взирать на покинутый и безжизненный остров, чувствуя, что он ждёт их. Остров звал их, зывал к ним в ночных сновидениях, жаждая новых обитателей.

В конце концов эти редкие смертные повели за собой небольшие группы людей, рискнувших покинуть родные земли и двинуться к морю. Каждый следовал за видениями, продолжающимися являться к нему во сне. Эти люди искали остров из своих снов, потому что знали, что там, вдали от хищников и чудовищ, они обретут свободу вершить свою собственную судьбу, не чувствуя страха перед обитателями ночи. И они добрались до острова, следуя за полярной звездой. Остров был точно таким же, каким изображали его сновидения.

Смертные, прибывшие сюда из самых разных земель, говорившие на разных языках и соблюдавшие разные обычаи, собрались вместе и поселились на острове в молчаливом единении, стараясь создать личный мир, не ведающий разногласий. Но сны отказывались покидать их. Остров посылал им новые грёзы, подсказывая им методы управления странными сновидениями, которые бушевали в их разумах. Тогда смертные начали практиковать искусство, которое называлось *хесихия*, или “незыблемость”, “инкубация”. Это искусство подталкивало их к уединению в тёмных пещерах, в которых их тела погружались в глубокий сон, а сознание начинало странствие к далёким астральным царствам, которых не ведал ни один смертный за пределами острова.

Там они повстречали *Других* – даймонов, отвечавших за их души. То были их собственные астральные двойники. Эти загадочные судьи потребовали от странников доказать своё право на путешествие по непроторенным тропам, ведущим в Высшие царства магии. Даймоны начали испытывать души смертных на выдержку. Те, кто не проявил достаточной приспособленности к путешествиям по магическому миру, вернулись в свои тела, разбитые и отчаянные, навсегда лишившись способности путешествовать в сновидениях.

Тем не менее, некоторым удалось доказать своё право на посещение Высших царств. Эти немногие вернулись в свои тела с душами, озарёнными небесным пламенем. Они могли видеть Незримые царства магии и осваивать подлинное искусство Творения, постигая принципы и вещества, из которых некогда было соткано всё мироздание. Путешествие в тайный мир магии навсегда связало их души с Высшими царствами, и теперь знания, полученные ими как в мире смертных, так и в загадочном царстве чар, позволяли им обрести контроль над небесными принципами и тем самым подчинить своей

воле низшие царства плоти и духа. Они вдыхали жизнь в собственные фантазии, придавая абстрактным образам кровь и плоть.

Они открыли магию.

Гробница драконов

Казалось, будто до этого момента все смертные просто спали. Только сновидцы, узревшие остров драконов и возвратившиеся из астрального мира с триумфом, смогли Пробудиться. Эти маги по-прежнему видели сны – однако они смотрели на них открытыми глазами.

Далеко не один из них задавался вопросом, почему из всех смертных только они обрели этот чудесный дар. Неужели только на этом далёком острове, скрывшись в глубоких пещерах и освободившись от гнёта чувств, они позволили своим душам выскользнуть из телесной оболочки и дотянуться до звёзд астрального мира? В конце концов, смертные жили в пещерах задолго до этого, и среди них были те, кто также уходил от мира в раздумья и созерцание своего внутреннего мира – однако никому из них не было дано Пробудиться. Маги предполагали, что остров наделён необычными свойствами сам по себе. Разве не он был логовом драконов – созданий, сотканных из небесного огня? Разве не он призвал их во снах? И разве не он выбрал среди всех смертных именно тех, кто ответил на его зов?

Погрузившись в исследование острова, эти редкие смертные смогли воспользоваться новообретённым зрением для того, чтобы в самых глубоких пещерах найти кристаллы огромных размеров, которые попросту не могли возникнуть на земле. Поскольку формой эти кристаллы напоминали кости, некоторые решили, что обнаружили кости мёртвых драконов. Силы, заключённые в этих кристаллах, притягивали к себе чувствительные души магов, словно огонь мотыльков. Возможно ли, что секрет острова заключался в этих кристаллах? Кристаллах, вбирающих в себя энергию Высших царств? Даже не зная ответа на этот вопрос, маги нарекли эти пещеры Гробницей драконов и воздвигли над ними величественный город.

Уже позже маги, возвращённые в современный мир, полном неверия и скепсиса, будут высмеивать эту легенду. Им будет уже хорошо известно, что любое место можно наполнить магической энергией, и такие места способны даже воспринимать часть атмосферы Высшего царства. Правда, для этого в них должен находиться осколок души настоящего мага, которой необходимо придать материальную форму, позволяющую закрепить энергию высшего мира на земле. Но души драконов? Само собой, это просто легенда.

Скептикам будут возражать заступники древних традиций, считающие, что драконы были посланниками сновидений – разумеется, не крылатыми ящерами из сказаний, а просто возвышенными *идеями*, воплощающими собой концепцию магии в образах, понятных человеческому разуму. Кристаллические “кости” были оставлены на острове в качестве ключа, позволяющего смертным открыть двери к Высшему царству – источнику магии. Сторонники этой версии убеждены в том, что Атлантида представляла собой земную форму магического царства – так называемого Владения: места, насыщенного силой Высшего царства, в котором смертные могли практиковать магию, не стеснённые никакими ограничениями.

До тех пор, пока не пришёл час Падения.

Град Пробуждённых

Разрозненное объединение островных поселенцев достаточно быстро образовало полноценный город, руководить которым доверили магам. Жители острова называли его Атлантидой, что переводилось с их языка, составленного из самых разных наречий, как “Шпиль океана”. По прошествии определённого времени просветлённые жители города начали основывать различные ордены, предназначенные для исполнения государственных

функций. Благодаря этой практике в городе появилось своё магическое ополчение, коллективы учёных и даже жрецы, посвятившие себя исследованию Тайны. В конечном счёте маги решили отправиться в забытые земли, из которых они явились, в надежде отыскать новые Тайны и скрытые знания, позволяющие смертным обрести власть надо всем, что было, есть и будет.

Смертные, обитающие в этих древних землях, увидели могущество магов, и молва об этих непостижимых смертных разошлась в сказаниях и легендах по всему миру. Услышав об Атлантиде, многие смертные решили покинуть свои дома и отправиться на поиски легендарного острова магов. Лишь единицам было суждено отыскать его; остальные же долгие годы скитались в океане, лишённые всякой надежды достичь блаженных берегов. Ни одна карта не могла указать людям расположение острова; ни одна звезда не указывала путь к его скалистым берегам. И лишь тем, кто увидел его во сне, удавалось найти дорогу к желанному острову.

Новоприбывшие посещали Гробницу драконов и посылали свои души в астральное путешествие по стопам первых магов. К несчастью, большинство из них не смогли пройти испытания, ожидавшие их в мире духов, и заблудились в непостижимых землях астрального царства. Потребовался не один день, чтобы их опустошённые тела наконец испустили дух и прервали своё земное существование. Тем не менее, были и те, кого унесли в мир духов жуткие демоны, охотившиеся на смертных во снах. Лишь единицы из новоприбывших сумели выдержать испытания своих даймонов и обрести звание полноценных магов.

Прошли годы, и по Атлантиде разнеслись слухи о людях, сумевших достичь Высших царств без чьей-либо помощи, далеко от блаженного острова Атлантиды. Таких людей было мало, и куда чаще они погибали из-за ошибочного применения собственных сил или даже от рук своих соплеменников, не сумевших жить в страхе перед их могуществом. Лишь в Атлантиде колдовское Искусство совершенствовалось и кодифицировалось в массивных уставах, позволяющих новым магам осваивать чудотворное мастерство.

Тауматология

Магическая практика быстро привела к возникновению полноценной магической теории, позволяющей исследовать вопрос о том, как смертный разум вообще способен влиять на мир одним лишь усилием воли. Жители Атлантиды искренне верили в то, что практика магии представляет собой сознательное воплощение *Высшего* (то есть божественного или небесного) мира в Низшем, глубоко приземлённом царстве материи. Маги были способны переносить в мир плоти и крови даже такие неосязаемые вещества, как *эфемера*. Благодаря мистической связи с Высшими царствами маг был способен направлять силу этих незримых сфер на обычный мир, и этот принцип работал с одинаковой эффективностью вне зависимости от расстояния, разделяющего мага и Атлантиду. Тем не менее, одной духовной связи было недостаточно. Разум должен был осознать Узор самого бытия во всей его полноте, поняв, как сплетаются на рисунке вселенной модели всего сущего. Лишь с пониманием этих моделей к магу приходило умение переплести Узор по собственному усмотрению. Такими моделями и стали десять Аркан, описывающих всё бытие, от низшего его уровня до сияющей вершины.

Помимо этого, жители Атлантиды долго пытались определить истинное предназначение своего мастерства. Они знали, что существует нечто гораздо большее, чем окружающая их земная действительность, и они хорошо понимали, что материальный мир – далеко не единственная форма существования. Они верили, что за множеством самых разнообразных форм и обликов существует единый мир, в котором и небо, и земля переплетены вместе. Магам было известно о тонких барьерах, разделяющих разные царства и формы друг от друга. Но эти барьеры лишь создавали иллюзию разделения.

Души смертных приходят в земную жизнь из высшего мира, спускаясь в низшее царство лишь для того, чтобы обрести плоть. Как только их временное существование

подходит к концу, они снова восходят к источнику, из которого некогда явились. Когда им приходится посещать земную реальность, души людей сбрасывают свой небесный покров и облачаются в глиняные одеяния, забывая всё, что когда-то знали о Высших царствах. Они входят в низший мир безо всякого представления об устройстве вселенной, подобно детям, которых подталкивает к изучению миру лишь любопытство и недостаток знаний. Когда их глиняные одежды вновь разрушаются, души людей вырываются из оболочки плоти, словно искра из пламени, и откликаются на зов звёзд, возвращаясь домой уже мудрыми и возмужалыми. Именно опыт мучительного пребывания на земле, в изоляции от подлинных знаний, позволяет им обрести эту мудрость.

Такова, если верить магам, сущность человеческого бытия. Каждый из нас представляет собой только тело, которое носит, словно одежду, сияющая душа, забывшая своё происхождение. Тем не менее, маги так и не сошлись во мнении по вопросу о том, почему смертные вообще спускаются в этот низший мир. Некоторые маги считали, что это единственный способ познания своего бытия. Другие всё повторяли легенду о наказании, которое безумные и жестокие боги наложили на род человеческий. Последние описывали всё земное существование как мучительный цикл, препятствующий смертным достичь статуса полноценных богов – или даже чего-то более развитого, чем сами боги. Наконец, были и те, кто считал, что это преграда, которую необходимо преодолеть – испытание, которое могут пройти только самые опытные и мудрые. И лишь те, кому удалось отправить свой разум в астральное путешествие и пройти испытания своих даймонов, могут помнить истинное положение дел в этом мире, а потому достичь просветления ещё при жизни, тем самым избежав мучительного цикла перерождений.

Божественная лестница

Способность изменять даже мельчайшие частицы бытия стремительно оттеснили мудрость тех, кто обладал подобными возможностями. Гордыня магов с годами только росла. Когда первое поколение магов, некогда основавшее Атлантиду, сменилось множеством новых, наследие первых магов было использовано потомками безо всякой осмотрительности. Маги вступили в схватку друг с другом, и началась первая в мире магическая война.

Победители захватили власть надо всей Атлантидой, а проигравших изгнали в чужие земли, лежащие в самых дальних уголках земли. Затем они объединили силы и сотворили великое заклинание, возведя лестницу в Высшие царства. Отвергнув традиционные астральные пути, по которым первые маги некогда достигали вершин мироздания, они решили отправиться в небесные пределы, не покидая физической оболочки. Эти заносчивые колдуны взяли небеса в осаду и захватили престол богов. Управляя миром с этих незримых высот, они лишились прежней связи с земной реальностью. Даже самые крохотные и ничтожные их пожелания претворялись в жизнь, поскольку они вознеслись так высоко над низшими царствами, что могли влиять на них одной силой мысли. Последние барьеры между мирами рухнули, и высшие миры объединились с низшими. Сама чистота смешалась со скверной, и небеса содрогнулись. Оказавшись перед лицом неизбежного разрушения и увядания всего мира, маги, изгнанные за пределы острова, выступили против Атлантиды единым фронтом, взобрались по божественной лестнице и бросили вызов своим богоподобным противникам в их небесных чертогах. Схватка была поистине ужасающей. Маги схлестнулись в хаотичной реальности, образовавшейся после смешения царств, и проигравшие в этой битве – которых хватало с обеих сторон конфликта – падали с этих небесных высот назад в царство плоти и крови.

Падший мир

Божественная лестница содрогнулась, рассыпавшись прахом. Победители оказались заперты в своих небесных чертогах, лишённые связи с магами, возвращёнными в земную реальность. Там, где некогда возвышалась лестница, реальность дала трещину и начала

проваливаться, создавая барьер между Высшим и Низшим царствами. Так образовалась чудовищная брешь в реальности, высасывающая жизнь и энергию из всего сущего. Эта брешь, известная магам как Бездна, вновь создала преграду между мирами, не позволяющую царству духа и чистоты погрузиться в скверну земной реальности. Однако это уже была не тонкая преграда, которую легко могли преодолеть души смертных. Нет, то был вихрь энергии, противный всему живому – омерзительная аномалия, которой попросту не должно было существовать в этом мире. То, что некогда было единым царством, раскололось надвое – на Высший и Падший миры, разделённые непреодолимой Бездной.

Грань между мирами духа и матери начала твердеть, образовав устрашающую Завесу, через которую невозможно было проникнуть без магии. Атлантида не выдержала разрушения лестницы. Весь остров медленно погрузился в морскую пучину, и тайное место, подарившее магам величайшее искусство вселенной, прекратило своё существование.

Потомки выживших до сих пор задаются вопросом, не стало ли это событие прообразом для мифов о Великом потопе и Вавилонской башне? Возможно, эта гипотеза соответствует истине. Или напротив, эта война эхом разносится по всему временному потоку, бесконечно отражаясь в истории каждой человеческой цивилизации. Как бы то ни было, магам снова пришлось спасаться, рассеявшись по отдалённым уголкам света, где позже начался медленный процесс возвращения утерянных знаний.

И снова настал век страданий в когтях кровожадных монстров. Необходимость бороться за выживание замедляла процесс обучения магическому искусству, поскольку беспрестанное пребывание на границе жизни и смерти вынуждало магов уделять всё меньше внимания изучению Тайн. Что ещё хуже, души, ещё не коснувшиеся Высших царств, стали тёмными, словно глыбы тлеющего угля с едва пробивающимися огоньками внутри. Многие потомки истинных колдунов забыли своё магическое происхождение, и их души погрузились в длительный сон, какого не знали маги далёкого прошлого.

Это великое отрицание своей сущности стало известно как Незыблемость, или Проклятие сна. То был величайший самообман в истории человечества. Отрезанные от Высшего царства Бездной, лишённые дара, который принадлежал им по праву рождения, души смертных более не могли поддерживать внутренний свет и уступили зову Незыблемости. Более того, притяжение Бездны не давало им открыть глаза даже в тех случаях, когда они становились свидетелями подлинной магии. Бездна заставила смертных отрицать проявления Высшего мира как нечто малоправдоподобное. Редкие смертные, сохранившие память о своём Пробуждении, больше не могли творить магию на глазах у Спящих – во всяком случае, не рискуя при этом обрушить на себя разрушительное воздействие Бездны. С этого трагического момента и по сей день лишь единицы смертных сохраняют верность своему Пробуждению, поддерживая огонь в очаге Высшего знания и мешая Бездне полностью прекратить существование магии в этом мире.

Башни

Когда между магами и источником их способностей – Высшими царствами – выросла брешь, колдовская сила Пробуждённых начала медленно увядать. С годами им становилось все труднее черпать энергию через растущий барьер, и даже в случае успеха магия утрачивала свою податливость, наделяя любые колдовские эффекты странными и, как правило, неудобными для чародея чертами. Стало понятно, что если обстоятельства не изменятся в пределах нескольких лет, то всякая связь с Высшим миром прервётся, а человечество навсегда погрузится в Сон.

И тогда одна за другой в Высших царствах начали появляться Башни, пламя которых стало маяком в вечной ночи, сменившей расцвет Атлантиды. Согласно легендам, некогда Град Пробуждённых служил обителью пяти величайших королей-колдунов, правивших

всей Атлантидой и продолжавших войну против Экзархов (спесивых магов, построивших божественную лестницу). Эти короли взобрались по лестнице вслед за своими врагами и вступили со своими врагами в схватку, разразившуюся в стенах небесных дворцов. Когда Лестница рухнула, короли-колдуны остались в Высшем мире и продолжили бой. Они стали Оракулами – малочисленными, но поистине богоподобными колдунами. Однако осознавая, какую опасность представляет Бездна для низших миров, Оракулы в конечном счёте прекратили войну с Экзархами и рассеялись по Высшим царствам. Будучи наследниками первых магов, посвящёнными в тайное искусство, доступное только лицам дворянской крови, Оракулы применили знания, превосходившие даже тёмное мастерство Экзархов. Рассказывают, будто каждый из королев-колдунов воздвиг в Высшем Царстве башню, созданную по образу и подобию шпиля, некогда призвавшего в Атлантиду первые корабли. Поскольку легенде известны лишь пять королев, считается, что башен было возведено также пять. Каждый из Оракулов вложил в свою башню высшую добродетель своей души, усилив её магическим искусством, которое с тех пор пронизывает саму конструкцию этих строений.

Башни послали сквозь Бездну видения, предназначенные для магов Падшего мира – подобно тому, как некогда к их предкам взывал шпиль будущей Атлантиды. Те, кому удалось распознать сущность этих видений и вспомнить древние пути своих предков, уходили в пещеры и нелюдимые башни, где они могли остаться наедине со своими мыслями. Они позволяли собственным душам покинуть физическую оболочку, следуя зову Башен и устремляясь к ним по астральным тропам, которые долгое время оставались закрытыми. После мучительных путешествий некоторым удавалось достичь одной из пяти Башен. И там, на метафизическом камне, они выбивали свои имена, после чего просыпались в своих телах, обновлённые и пробуждённые. То были уже не отвергнутые и ослабшие смертные. Нет, в тела возвращались души людей, сумевших запечатлеть своё имя в божественном царстве. Они обрели связь с Высшим миром, которую их предки потеряли давным-давно, хотя эта связь была ограничена только тем царством, в котором им удалось разместить своё имя.

Башня Золотого ключа возведена в Эфире, Царстве небесных сфер, в котором молнии озаряют небо, а магия усыпает землю подобно каплям дождя.

Башня Железной перчатки возведена в Пандемониуме, Царстве кошмаров, в котором лабиринты сознания могут свести путешественника с ума, а все дороги оказываются иллюзиями.

Башня Свинцовой монеты возведена в Стигии, Царстве склепов, в котором хранятся все переходящие ценности и в которое рано или поздно попадает всё сущее.

Башня Серебряного шипа возведена в Аркадии, Царстве чар, в котором время не подчиняется никаким законам, а небрежно брошенное слово может навсегда изменить судьбу путешественника.

Башня Каменной книги возведена в Первобытных пустошах, Царстве тотемов, в котором плоть всегда молода, а эфемерное столь же твёрдо, что и материя.

Одинокая башня

В последние годы начали появляться слухи о магах, осваивающих секретные знания, недоступные даже другим Пробуждённым. Такие маги ни с кем не вступают в контакт, соглашаясь вести дела только с теми, кому удалось отыскать особую Башню – по их утверждениям, первую из всех, – которую якобы воздвигли в давно забытом царстве, ныне уже недоступном из-за появления Бездны. Лишь единицам удаётся найти путь в это странное место при помощи непостижимых астральных троп, и ещё меньше встречается тех, кто сумел выбить на камне этой таинственной башни своё имя.

До сих пор неизвестно, какие силы способна даровать своим последователям эта Башня, поскольку ни один из магов, выбивших своё имя на её камне, не открывает этой тайны своим товарищам. Хотя все современные ордены магов располагают собственными

легендами и гипотезами о сущности Одинокой башни, подлинных доказательств её существования не находил ни один из магов, известных обществу Пробуждённых.

Таинственная пьеса

Лишившись мистической основы Града Пробуждённых, смертные потеряли и способность осознанно направлять свои души в астральные земли магических царств. Лишь те, кто уже некогда пережил Пробуждение, могли достичь новых Башен, но даже в их случае путешествие в эти далёкие земли было серьёзным испытанием, которое далеко не всем удавалось выдержать. Тем не менее, Спящие не лишились потенциала к Пробуждению. Возможно, этим они обязаны магии легендарных Оракулов, чуду, стечению обстоятельств, божественному вмешательству или даже простому везению – но как бы то ни было, души смертных продолжали освобождаться из физической оболочки и находили дорогу к одной из Башен. И по сей день, если воля мага достаточно крепка, он вполне в силах выбить своё имя на основании башни, провозгласив свою связь с Башней и её царством. Такой человек возвращается в мир уже Пробуждённым, навсегда изменяясь под воздействием увиденного в ходе этого путешествия.

По мере того, как с течением времени Бездна углублялась и расширялась, путешествия в астральный мир стали происходить реже, но всё же не прекратились насовсем. Иногда получалось так, что душа смертного даже не вставала на астральные тропы и не проходила испытания даймонов, а вместо того обретала видение Высшего мира, убеждая смертного в том, что он сходит с ума, страдает от галлюцинаций или одержим злыми духами. Такие смертные часто начинали считать, что люди и вещи в окружающем мире играют роли по воле неких высших существ, которые специально разыгрывают перед смертным таинственный спектакль. Тот, кому удавалось разгадать смысл пьесы и выбрать подходящую роль, Пробуждался к истинной жизни. Те же, кому так и не посчастливилось (или просто не захотелось) постичь тайный смысл спектакля, быстро возвращались ко Сну, а их испытания превращались в простой кошмар, ничуть не более значимый, чем любой другой сон.

Эти мистические “актёры”, выбранные для участия в таинственной пьесе магического мира, даже не подозревают о тех ролях, которые им отвёл автор сценария. Лишь Пробуждённый может прочесть шифр, заключённый в этом мистическом опыте, и понять смысл событий, стоящих за происходящим. Остальные участники пьесы живут, как привыкли, даже не подозревая, что они были марионетками в руках божественного провидения. С другой стороны, самое время задаться вопросом, а не проецируют ли на них свое искажённое восприятие сами маги? Возможно, эта таинственная игра разворачивается только в их головах? Как бы то ни было, маги, прошедшие испытание своего разума, вполне способны переносить свои мысли на материальный уровень, что не позволяет ответить на этот вопрос с достаточной степенью достоверности.

Хотя известно, что жители Атлантиды могли сознательно отправлять свои души в путешествие по астральному миру, временно погрузившись в Гробницу драконов, смертные Падшего Мира способны Пробудиться только по исключительному стечению обстоятельств, причины которого до сих пор остаются загадкой для современных магов. Если бы маги действительно могли знать, кто, как и когда Пробудится в этом мире, они могли бы с лёгкостью расширять своё общество и уверенно идти к Пробуждению всего человечества. Тем не менее, судя по всему, миру магии не известны законы или модели Пробуждения смертных. И даже маги, не без причин считающие себя знатоками чудес, вынуждены полагаться на чудо в надежде подыскать себе достойных наследников.

Тайные повелители истории

Большинство смертных уже не помнят о существовании Экзархов – самопровозглашённых богов астрального мира. Если легенды не лгут, и они действительно могли изменять мир одним лишь своим желанием, следует предположить,

что они маскировали своё влияние под природные изменения или непредсказуемые повороты судьбы – хотя время от времени они могли выдавать свою волю даже за обыкновенную случайность. Никто из смертных уже не помнит, что некогда род человеческий обрёл божественный статус, поэтому у Экзархов всегда оставалась возможность изменять мир и предоставлять смертным самим решать, как к этому относиться (и чем это объяснять).

Но Пробуждённые не забыли об Экзархах. Иногда они посвящают в эту тайну обычных смертных, особенно если они уверены, что это не повлияет на их колдовские практики. Маги остались единственными из живых существ, у кого есть основания подозревать, что Экзархи по-прежнему господствуют на небесах. Тем не менее, они просто не могут обладать абсолютной властью. В небесных чертогах скрываются и Оракулы, которые продолжают древнюю войну с этими узурпаторами.

Считается, что за долгие годы деятельности каждый маг способен заслужить единственный шанс отыскать *Последний ключ магии* и возвыситься над Бездной, перейдя в Высший мир и примкнув к Оракулам – или Экзархам – для того, чтобы продиктовать свою волю самой вселенной.

Те среди магов, кому удалось пережить падение Атлантиды, поддерживают традиции забытого города с поистине религиозным пылом. Маги окружены Спящими, не способными запомнить даже самые ничтожные истины, которыми Пробуждённые стараются поделиться с ними. А потому они вынуждены хранить свои магические традиции в тайне, обучая им только тех, кто в их глазах заслужил право обрести эти бесценные знания. Став невольными хранителями Тайн, маги поклялись вечно охранять магию от глаз Спящих – или от их попыток направить магию в ложное русло.

Ордены, вышедшие из падшего Города Пробуждённых, выработали собственные иерархии и системы инициации для того, чтобы гарантировать доступ к Арканам – магическим путям – лишь для тех, кто этого достоин. Маги даже придумали страшные наказания, предназначенные для тех, кто дерзнёт открыть Тайну непосвящённому Спящему. После хаотичного бегства из развалин Атлантиды ордены магов рассеялись по земному шару, в итоге осев практически в каждой части обитаемого мира. Разделённые расстояние, выжившие потеряли некогда единый взгляд на мир, и теперь каждый орден преследует цели, которые он считает несоизмеримо более важными, нежели интересы других магических содружеств. Если в городе Пробуждённых ордены были частью упорядоченного целого и каждый из них выполнял общественно важную функцию, то теперь маги вынуждены заниматься деятельностью, которой некогда посвящали себя представители других организаций. В сущности, представители каждого из современных орденов считают себя центральным или даже единственным важным элементом мироздания. Потеряв историческую связь, каждый орден начал рассматривать своих членов как единственных практиков магии, достойных владения тайнами колдовского искусства. Со временем инициации стали играть куда более важную роль, нежели способ защиты знаний и тайн от взора непосвящённых. Нет, целью инициаций стало выявление слабых и даровитых магов ещё на начальном этапе, что позволило орденам набирать в свои ряды только последних.

Многие из высокоразвитых цивилизаций древности несут на себе след появления магов, бежавших из Атлантиды: ведическая Индия, Древний Египет, майя. Считается, что многие из грандиозных реликтов древности – наподобие знаменитых пирамид, - всё ещё хранят в своих недрах секретные коды Града Пробуждённых, которые не в силах расшифровать даже прямые наследники этих магов, обладающие лишь фрагментарными знаниями о шифрах Атлантиды.

Далеко не раз – и далеко не в одном месте – потомки магов, бежавших из Атлантиды, пытались воссоздать этот благословенный город, направляя разумы Спящих на основание цивилизации, которой удастся вернуть силу древним традициям острова магов. К несчастью, ни одна из этих попыток не привела к хоть сколько-нибудь успешному

результату. Спящие руководствуются лишь своими прихотями, неосознанными желаниями и эмоциями. Им не достаёт воли и дисциплины, которая необходима для длительного поддержания справедливой, прекрасной и добродетельной культуры. В конечном счёте эти цивилизации ожидало упадок и вечное забвение. К несчастью, за приближением этого печального итога часто стояли сами маги, не способные умерить собственные амбиции и привыкшие управлять Спящими для достижения личной власти. И даже тщательное хранение колдовских тайн и попытки творить чудеса в тайне от невежественных масс не мешало этим колдунам вести друг против друга секретную войну за право господствовать над империей.

Кроме того, никуда не делись и древние враги Атлантиды. Колдуны блаженного острова долгие годы пренебрегали нуждами смертных, оставшихся в отдалённых землях и страдавших под гнётом чудовищ. Что ещё хуже, править огнём и мечом со временем начали не только монстры, но и сами маги, достигшие господства в определённых землях. Эти горькие зёрна, брошенные колдунами в благодатную почву, стремительно выросли в богатые колосья гнева и ненависти. Маги без колебаний продавали своих подчинённых демонам, а Источники медленно превращались в безжизненные пустыри в результате пагубной деятельности эгоистичных правителей. Многие колдуны из числа варваров вполне охотно практиковали и человеческие жертвоприношения, стараясь усилить свои заклинания. Всё это превратило мир, построенный на богатой культуре острова Пробуждённых, в кровавое поле боя, которое не заслуживает в глазах большинства магов ни капли прощения.

Теневая дипломатия

Первые маги, бежавшие из Атлантиды, с трудом приспосабливались к своему изгнанию. Порой они требовали от местных смертных поклонения и ожидали, что к ним будут относиться как к божествам или хотя бы великим вождям. Тем не менее, Бездна в значительной степени затрудняла задачу по завоеванию репутации среди обычных смертных, обрушивая на них тайное и жестокое наказание за гордыню – аномальный эффект, известный как “Парадокс”. Тайнственные узоры Высшего мира больше нельзя было вплести в Падший мир, не рискуя подорвать целостность самого бытия.

Что ещё хуже, маги из числа варваров зачастую соперничали с беглецами из Атлантиды за Источники и другие места, обладающие сильным магическим резонансом. Местные колдуны с ненавистью встречали жителей Атлантиды, считая, что именно эти чужеземцы повинны в образовании Бездны. Столкнувшись с могуществом выходцев из Атлантиды, эти колдуны были вынуждены затаиться, а их культы постепенно вымерли или перешли под контроль атлантических орденов. Тем не менее, для этого беглецам потребовалось выиграть не одно сражение за господство над здешними землями и осуществить не одну великую месть. Затаившись в тенях, маги начали вырабатывать схемы, позволяющие им влиять на мир смертных.

Маги приписывают себе далеко не одно знаменитое изобретение, известное человечеству. Безусловно, подобные заявления с равной вероятностью могут оказаться как истиной, так и пустым бахвальством, поскольку любой маг уделяет немало времени на обеспечение сохранности своих тайн. Всё, о чём маги вещают открыто и громко, обычно оказывается незначительным или поверхностным. По-настоящему важные сведения они приберегают для посвящённых.

Маги часто оправдывают свои действия как свершения, необходимые для процветания человечества, возводя себя в статус мучеников, идущих к постижению оккультных тайн ради поддержки всего живого и объединения миров. К несчастью, подобные утверждения мало вяжутся с историческими фактами. В сущности, маги нередко используют своё могущество для управления окружающими. Многие из них участвуют в бесконечных войнах за территорию и влияние, превращая смертных в обычных пешек.

Маги, бежавшие из Атлантиды, попросту отказывались смириться со своим изгнанием из магического рая, а потому беспрестанно стремились к обнаружению астральных путей, которыми некогда шли их предки. Они научились расслаивать свои души и наделять их великой силой посредством соприкосновения мелких частичек своего я с Высшим царством. Эта практика позволила магам частично избежать влияния Бездны и пропитать свои владения магической энергией. Спустя годы после крушения Лестницы все маги мира без исключения начали искать способа основать собственные *Владения*. Легенды о колдовских башнях, священных рощах или святилищах, скрытых глубоко под землёй, свидетельствуют о появлении первых магических Владений. Считается, что маг, которому удаётся раскрыть большую часть магических тайн, основать идеальное Владение и освоить секреты подлинного магического мастерства, сумеет обрести Последний ключ, позволяющий ему достичь Престола самого бытия (и стать Оракулом или Экзархом). В таком случае людям удастся сбросить свои глиняные облачения и стать богами, как было предназначено им по праву рождения.

Магия сегодня

Чародейство плохо вписывается в реалии современного мира. Большинство людей предпочли бы жить в мире без магии – если только, конечно, им самим не предложат овладеть секретами управления самой реальностью (в последнем случае любой смертный признает её величайшим искусством, известным этому миру).

Тайный характер магии препятствует налаживанию подлинной связи между магическими коллективами, что приводит к ведению скрытной и глубоко постыдной деятельности по утаению знаний от окружающих. Не следует и удивляться тому, что современный магический мир не ведаёт той славы, которую знали жители Атлантиды в годы её расцвета. Нынешние маги заняты решением насущных проблем. Бездна непрерывно растёт, Спящие Пробуждаются всё реже и реже. Как на это реагируют маги? Само собой, они не могут просто открыть все Тайны непосвящённым, а попытка инициировать только тех, кто доказал своё мастерство на практике, часто приводит к заметному уменьшению численности новых рекрутов. Современному миру магов известно лишь два варианта решения этой проблемы, и оба способа получили внушительное число приверженцев.

Первый вариант заключается в практике наследия. Если верить преданиям об Атлантиде, Экзархи сумели захватить власть над небом и отныне правят самим мирозданием в звёздных чертогах. Противостоять им могут только Оракулы – жители Атлантиды, ведущие продолжительную борьбу с узурпаторами божественного престола. Считается, что последние с радостью помогают тем, кто пытается проникнуть в небесное царство и помочь им в борьбе с Экзархами. Каждый из магических орденов пронёс эти легенды через века забвения и соперничества, хотя конкретный метод борьбы с космическим противником до сих пор вызывает ожесточённые споры в рядах колдунов. Тем не менее, большинство магов согласны друг с другом в том отношении, что начало войне с Экзархами можно положить, только выступив против их самых преданных слуг – Жрецов престола, ордена, целиком посвятившего себя исполнению воли Экзархов. Эти легендарные чернокнижники заслужили среди представителей традиционных орденов репутацию деспотов и предателей.

Другой вариант, получивший распространение среди более прагматичных магов, заключается в том, чтобы добиться Пробуждения каждого смертного. Согласно этой методике, коль скоро магические тайны доступны лишь разуму Пробуждённых, то необходимо Пробудить как можно больше Спящих, включая тех, кто к этому не готов. Многие представители классических орденов оспаривают разумность такого решения из-за вековой традиции соблюдения анонимности магов и привычки инициировать в тайны оккультного мира лишь самых талантливых и приспособленных Спящих. Более того, некоторые маги уже настолько пренебрегают невежественным человечеством, что

испытывают отвращение при одной мысли о Пробуждении недостойных смертных. В их глазах, Пробуждение – это божественный дар или результат усердной работы. Именно высшие силы, а не сами маги, должны выбирать, кому предначертано обрести магические способности, а кому – до конца своих дней провести в блаженном неведении.

На данный момент прогрессивная мысль о необходимости Пробуждения новых смертных всё чаще одерживает верх над консервативными представлениями о натуре магии, хотя сторонники последнего взгляда в большинстве случаев просто ждут удобного случая, чтобы доказать справедливость традиционного подхода. И всё же многие из современных магов сознательно трудятся над развенчанием иллюзий, окутывающих разум Спящих, в попытке пробудить их от долгого ночного сна.

Пробуждение

Любой человек хотя бы несколько раз в жизни переживал необъяснимое озарение, в ходе которого ему удавалось соединить все части большого целого и увидеть подлинную картину, которую они образуют – даже если подобное озарение продолжалось всего мгновение. На один короткий ослепительный миг сознание смертного открывается всему, что готова предложить ему вселенная, и человек ощущает, что он готов выйти за пределы своего разума и прикоснуться к Великой Тайне...

...а потом звонит телефон, ребёнок начинает плакать, в дверь стучит сосед, кто-то начинает играть на трубе или даже сам человек неожиданно возвращается к действительности под гнётом рутинных проблем – и проблеск истинного понимания смысляет незримой волной.

Для мага в таких ситуациях нет ничего удивительного: всё это порождено лишь обычными, глубоко предсказуемыми импульсами Спящего разума. Тем не менее, хотя эти импульсы не способны по-настоящему изменить мир, они свидетельствуют о скрытом потенциале Пробуждённого, который заключён в душе каждого человека.

Что способно действительно привлечь внимание мага, так это ситуация, в которой подобное озарение длится дольше нескольких мгновений. Сам по себе ни один из Спящих не в силах узнать о существовании магии или почувствовать её. Даже моменты просветления становятся только временным отклонением от проклятия Незыблемости. Тем не менее, эти моменты могут продлиться и день, и неделю, и даже месяц – и именно в этом случае подлинные маги обратят внимание на Пробуждающегося смертного, поскольку мистический опыт соприкосновения с миром Тайн действительно может свидетельствовать о зарождении нового мага. Однако причины, по которым этот мистический опыт затрагивает только определённых людей, остаются одной из величайших загадок, известных обществу Пробуждённых.

Пробуждение выражает в глубоко личных переживаниях. Подобно снежинкам или отпечаткам пальцев, чувства, которые ожидают смертного в момент подобного озарения, никогда не бывают одинаковыми. К несчастью, Пробуждение трудно назвать приятным опытом. Оно похоже на мгновенное понимание того обстоятельства, что все знания, которыми человек располагал на протяжении всей своей жизни, пронизаны ложью. Когда птенец выбирается из яйца на свет, ему кажется, будто он уничтожает мир, в котором живёт. И в этом отношении переживания Пробуждённого мага несколько не отличаются от испуга птенца. Непостижимые ощущения, абсолютное озарение – всё это может заставить человека подозревать, что он сходит с ума. Многим кажется, что их вырвали из мелкого озера, в котором они прожили всю жизнь, в открытый океан, хотя ещё до того как маг сможет войти в этот новый мир, ему необходимо разорвать настоящую связь с прежней жизнью. Многими эта жестокая необходимость воспринимается как предательство своей прежней личности, а потому немало людей отступают от Пробуждения из-за страха перед незнакомым миром чар, так и не достигая вершин своего озарения. Такие смертные возвращаются к чёрно-белому существованию вдали от истинного мира, цепляясь за догмы материализма в попытке создать иллюзию твёрдой

почвы под ногами. Впрочем, бывают и те, кто врывается в хаотичный мир Пробуждённых с таким пылом, что их разум оставляет позади всё, что некогда составляло их личность: включая этику, мораль и чувство связи с другими людьми.

Стоит ли удивляться тому, что Пробуждение часто становится опытом, который большинство людей вполне осознанно игнорируют или отрицают. Когда краткий миг озарения перерастает в постоянное состояние просветления, такие смертные часто вступают в ожесточённую борьбу за возвращение своей прежней спокойной жизни, пока не наступает решающий и зачастую пугающий миг поражения, окончательно вталкивающий их в мир магии. Парадокс заключается в том, что чем большим упрямством отличается будущий маг, тем сложнее ему бывает поддаться собственному озарению и тем больше страданий и нравственной боли ему причиняет растущее мировосприятие... однако тем более великим магом он станет, когда Пробуждение наконец заявит свои права на его бессмертную душу.

Испытания Пробуждения

Как только душа начинает тянуться к истинному понимаю миру, законы вселенной погружают смертного в глубокий сон или экстатическое состояние, в котором его посещают видения непостижимых астральных путей. Наконец, случается так, что смертный просто становится частью “таинственной пьесы”, в ходе которой обычные и рутинные явления преобразуются в глубоко символические шифры, исполненные скрытого смысла. Человек, оказавшийся на границе Сна и Пробуждения, называется искателем. Многие из таких искателей искренне верят в своё сумасшествие – и в каком-то смысле это подозрение вполне соответствует действительности. Среди обычных людей лишь безумцы способны увидеть подлинный смысл событий, которые кажутся окружающим абсолютно случайными. Тем не менее, только истинный маг способен понять, что в Узоре вселенной не существует ничего, что не служило бы своему предназначению.

Таинственная пьеса

Таинственная пьеса представляет собой глубоко личное переживание, также известное как “грёза о пробужденном мире”, поскольку в пределах определённого времени будущий Пробуждённый чувствует себя так, словно спит наяву. Привычные люди и места приобретают неожиданные черты, подчас начиная играть совершенно другие роли или совершать необъяснимые действия – как, например, в случае с официанткой в придорожной закусочной, которая неожиданно начинает казаться смертному ангельской девой, окутанной облачением из паутины и держащей в руках амброзию (которая в действительности представляет собой кусок яблочного пирога за один доллар). Равным образом, парковка перед закусочной может привидеться смертному логовом безобразных троллей, усыпанным костями съеденных жертв.

На искателя этот ирреальный мир оказывает вполне реальное воздействие: пирог из амброзии обладает поистине божественным вкусом, в то время как тролли выглядят по-настоящему безобразно. Тем не менее, только сам искатель способен видеть подлинную картину мира. В глазах окружающих – включая даже других Пробуждённых – логово троллей представляет собой обычную стоянку для фур, а в закусочной работает официантка средних лет с понурым взглядом и чёрствым, двухдневным куском пирога в руках. Окружающим открывается лишь обычный, рутинный мирок, поглощённый своим повседневным существованием. Тем не менее, взору искателя предстаёт сияющий мир заклинаний и чар, в котором возможно всё. Каждое действие, каждая вещь пронизаны величайшими тайнами бытия и связаны с личностью самого искателя. Такой смертный чувствует, что ему во что бы то ни стало необходимо досмотреть этот спектакль до конца – если, конечно, он хочет получить в свои руки ключ к Пробуждению.

И действительно, люди, не видящие того, что открывается взору искателя, охотно примут его за безумца. Когда человек начинает обращаться к бездомному как к

Повелителю эльфов, даже близкие друзья теряют уверенность в его адекватности. В сущности, сам искатель тоже не всегда понимает, что эти видения вызваны преображением его души. Иллюзорный мир оказывается в его глазах столь же истинным и достоверным, что и земная реальность, к которой привыкло его сознание.

Астральные путешествия

Многие люди по тем или иным причинам отказываются признавать существование магии в окружающем мире. Такие смертные иногда обнаруживают этот мир в сновидениях. Чаще всего они игнорируют зов астрального мира, однако если он будет достаточно сильным, вечно его избегать не получится даже самому упрямому смертному. В таких ситуациях – глубоко во сне, медитации или эйфории – сознание будущего мага пересекает Астральный порог и проходит через бесконечную череду отражений собственной души. Хотя искателю и не дано этого понять, путь во сне ведёт его к одной из пяти Башен, известных астральному миру. Однако успеет ли он добраться до неё до того, как его разум проснётся, зависит уже от него самого.

Внутренний мир души не знает законов земной реальности. Спящий может увидеть себя посреди безжизненных пустошей, в глухих джунглях, в центре сияющего собора или в глубине межгалактического пространства. Более того, этот мир способен непрерывно меняться – как и фигуры созданий, обитающих в этих странных местах. Люди, животные, духи, растения и предметы могут приобретать как нормальный облик, так и фантазмагорические черты, придающие им абсурдный или метафорический вид. Вне зависимости от облика, эти явления сохраняют логическую последовательность, подчиняясь внутренней логике сна и позволяя искателю разгадать тайну, скрывающуюся за подобной фантазмагорией.

У подножия башни

Концом обоих путей Пробуждения – как таинственной пьесы, так и астрального путешествия – становится достижение Башни, ждущей новых искателей. Некоторые маги называют Пробуждение “Зовом” – и именно Башни испускают этот метафизический зов. Услышав своё имя, пронесшееся из Высшего царства сквозь бесконечную Бездну до ушей Спящего, смертный может или ответить – погрузиться в транс Пробуждения, – или проигнорировать этот зов, возвратившись обратно в Сон.

В случае с окончанием таинственной пьесы Башни могут приобретать вид любой территории, которая только может существовать в действительности. Это может быть небоскрёб, телефонная будка или даже роща в лесу. Истинное обличье Башни открывается лишь глазам искателя – и никому другому. Башня становится архетипичным лабиринтом испытаний, замком, в котором страждущий искатель обязан доказать своё право на Пробуждение. Если ему удастся выдержать испытания – подтвердив своё желание увидеть подлинный узор бытия, – Башня открывает ему свои двери, пропуская искателя в зал, на стенах которого высечены имена тех, кто пришёл сюда прежде него. Озарение заставляет его взглянуть на пустое место, оставленное среди бесчисленных надписей для его имени. Тогда искатель записывает, выбивает или попросту запечатлевает своё имя на камне – и даже безграмотный Пробуждённый неожиданно понимает, как ему следует написать своё имя, поскольку от него требуется лишь символическое воспроизведение своей личности, а не буквальное написание букв. Это свершение становится первым заклинанием Пробуждённого мага, его заявлением о проявлении своей подлинной личности и обретении права стоять в ряду других обитателей Высшего мира. Теперь, когда его имя и личность запечатлены на стене Башни, душа Пробуждённого навсегда связывает себя с тем Высшим царством, в котором высится его Башня.

Опять же, этот процесс носит архетипический характер, а потому может принимать различные формы. В таинственной пьесе искатель может обнаружить, что ему необходимо вписать своё имя в банковскую книгу учёта, хотя работники заведения могут

действительно верить, что их клиент просто подписывает бумагу за использование банковской ячейки, даже не понимая, что в этот момент он заявляет свои права на несоизмеримо большие сокровища, нежели все сбережения банка. Равным образом, он может написать своё имя на окне возлюбленной, в действительности объявив о желании вступить в брак с Высшим царством. Путям к Пробуждению поистине нет числа, однако любые шифры и символы при всём своём многообразии означают только одно: божественное посвящение.

Как только маг вписывает своё имя в узор бытия, его разум возвращается в свою физическую оболочку. Однако с этой минуты он уже никогда не вернётся ко Сну. Отныне он – подлинный маг.

Душа

За глубоко внешними и иллюзорными чертами, фасадом внешнего и материального, вне эфемерных представлений и верований, отношений и воспоминаний скрыт истинный центр человеческой личности, служащий ключевым стежком в Узоре самого бытия. И вокруг него построено всё окружающее. Этот тайный, священный центр и служит человеку душой.

Среди вопросов, которые изо дня в день поднимают академически настроенные маги, лишь малая часть стала поводом для такого количества мистических экспериментов и споров, как душа и её влияние на живое существо. И тем не менее, никому не удалось описать её хоть сколько-нибудь уверенно и подробно.

По-настоящему известно лишь то, что душа представляет собой один из самых жизненно важных элементов существования личности. Именно этот элемент личности, не поддающийся описанию, отвечает за энергию, здоровье, любопытство, чувство прекрасного и простую связь с миром. Более того, эта часть человеческой личности отвечает за навыки применения магии. Самый элементарный способ выявления результатов воздействия души на человека заключается в её устранении. Человек, лишённый души, сохраняет чувство собственного достоинства, память и личность, однако чувствует острую нехватку энергии, выдержки и уверенности в своих силах. Утратив душу, смертный начинает постепенно терять связь со своей прежней личностью и со своими близкими, проявляя полное равнодушие к чужим болям и радостям.

Трудно представить участь, которая была бы страшнее, чем утрата души. Ужас, которые испытывают близкие и друзья смертного, наблюдающие его медленное превращение в пустую оболочку человеческой плоти, не поддаётся никакому описанию. Души, вырванные из тела, редко возвращаются в царство плоти. Большинство из них служат пищей или предметом торга в обществе призраков, рассматривающих души как товар или деликатес. Маги, овладевшие Арканой Духа, способны отследить потерянную душу и вернуть ей связь с плотью, однако людей, готовых рисковать ради спасения чужой души, слишком мало, чтобы любой смертный мог рассчитывать на защиту и исцеления со стороны этих редких заступников.

Если душу отнимают у мага, то он возвращается в состояние Сна до тех пор, пока его душу не удастся восстановить. Его талант к сотворению заклинаний и чар пропадает бесследно. Только если ему удастся отыскать способ вернуть свою душу, он сможет провести одну полную ночь (помогая душе вернуться в прежнее состояние) и обрести способность воздействовать на реальность вновь.

Учение о душе

Определённые сведения о душе человека всё же существуют, хотя доступом к ним обладает далеко не каждый из магов. Современные ордены опираются прежде всего на теорию, которая возникла ещё в сводах атлантических знаний. Согласно этой теории, душа представляет собой Высшую искру разумного существа (а потому считается бессмертной). Поскольку душа черпает своё начало в Высшем мире, обитателям Падшего

царства трудно узнать о ней что-либо по-настоящему определённое. Душа представляет собой загадку, которая ускользает от любых попыток объяснить её природу при помощи одних лишь гипотез.

Душа обладает достаточно эфемерным характером, чтобы магу приходилось прикладывать колоссальные усилия для воздействия на неё. А потому те немногие, кто способен нарушить изначальные качества души, часто внушают трепет и подозрения со стороны окружающих. Хорошим примером таких индивидов служат личи Тремер, а также небольшое количество могущественных духов, разворачивающих в этом мире особую деятельность по сбору душ. Большинство таких духов стараются добросовестно выполнять свои обязанности, связанные с чужими душами. Тем не менее, некоторые из них лишены подлинной связи с человечеством, а потому используют свои способности в личных целях.

Великая роль, которую маги играют в миропорядке, существенно уменьшает вероятность похищения их души. Куда вероятнее, что они сами пожелают обменять её взамен на могущество. Далеко не одна тёмная сущность известна стремлением соблазнить мага особыми дарами или услугами в обмен на их драгоценные души. Впрочем, согласно распространённому убеждению, большинство душ не представляют подлинной ценности, а потому эти духи (или “демоны”, если этот термин подойдёт лучше) мало что предлагают взамен на подобный дар. В конце концов, ценность души зависит от того, насколько сложно её получить в свои руки.

Поистине развращённые души практически ничего не стоят. Лишь благородные и добродетельные души – или же души могущественных колдунов – действительно заслуживают тех колоссальных усилий со стороны демонов, о которых повествуют древние сказания.

Незыблемость

Проклятье сна – вот подлинная болезнь души. Маги считают, что причиной этой болезни становится влияние Бездны, чудовищного разрыва между Падшим и Высшим царствами. Это долина небытия, центр антитворения, гасящий искры душ Падшего мира, отрезая их от родного источника, расположенного в Высшем мире. В определённом смысле Бездна перекрывает кислород, поддерживающий пламя душ. Хотя Бездна и не способна погасить искру полностью, она вполне в состоянии ослабить её в достаточной степени, чтобы большинство смертных никогда не увидели истинной картины бытия. Вместо это смертные вынуждены всю жизнь видеть “Ложь” – великую иллюзию, которую навязывает им Незыблемость.

Худшая сторона Незыблемости заключается в том, что она препятствует Пробуждению новых Спящих. Даже малейшее озарение о существовании Высшего мира отвергается смертным, поддавшимся разрушительному воздействию Лжи. Видения или чувства, подсказывающие таким смертным, что магия существует, заставляет их души отступать во тьму Сна и притягивает к ним Бездну. Многие просветлённые даже искренне верят в то, что Спящие души обладают неразрывной связью с Бездной, подобные аналогичной связи магов с Высшими царствами. Возможно, для Спящих подобная тяга к Бездне означает не столько сознательное желание, сколько результат неосознанного отчаяния, вызванного стремлением вернуться в Высший мир. Их души парят на краю Бездны, вглядываясь в контур другого берега – но не располагая должными средствами для того, чтобы пересечь эту пропасть... если только они не Пробудятся.

Порой среди смертных встречаются те, кто укрепил свою душу в достаточной степени, чтобы возвыситься над Незыблемостью, однако не сумел ответить на зов Пробуждения. Такие смертные не слышали шёпота Башен, а потому не знают о существовании магии и действительности – если только их этому не научить. Эти редкие смертные, находящиеся на границе меж двух состояний, известны магам как Сноходцы, хотя в некоторых случаях они удостоиваются эпитета “чуткие”. Хотя трудно сказать, что именно заставляет души

подобных людей оставаться во Сне при явном потенциале мистического Пробуждения, маги ценят таких индивидов исключительно высоко. Колдуны, старающиеся изменить реальность в соответствии с собственным видением, часто делают их своими помощниками или даже послушниками, стараясь использовать их как верных служителей, готовых исполнять их волю в Спящем мире, не привлекая к себе внимания древних врагов всех магов. Некоторые из Пробуждённых даже пытаются вступать в браки со Сноходцами, надеясь, что тем самым им удастся повысить вероятность Пробуждения своих потомков. Если верить слухам, некоторые ордены магов – такие как Стражи вуали – осуществляют целые магические программы по “производству” потенциальных магов в надежде создать магические родословные и династии Пробуждённых.

Парадоксы

Магия заключается в использовании Высшей реальности для изменения Падшего мира. Она представляет собой попытку внести в обыденный мир изменения, опираясь на силу высших законов, господствующих над низшими. Тем не менее, этот процесс невозможно выверить и просчитать. Это подлинное искусство, бросающее вызов познаниям мага, а потому даже в случае малейших ошибок результаты, как правило, не заставляют себя ждать. Ирония судьбы заключается в том, что чем больше маг постигает мистический мир, тем меньше он опирается на законы Падшего царства – и тем больше вероятность, что он внесёт слишком грубые изменения в низший мир.

Подобные действия могут пробить брешь или создать трещину в самой материи бытия, повредив Узор мироздания. Эти ирреальные язвы на теле вселенной называются Парадоксами. Маги считают, что подобные бреши и нарушения в ткани Узора мгновенно заполняются энергией Бездной, однако последняя попросту неспособна материализоваться в реальности. А потому бессознательные попытки Бездны вместиться в земную действительность порождают аномальные феномены, заставляющие заклинания мага давать обратные результаты, а самого колдуна – терять разум или вызывать обитателей Бездны в свой мир. Парадокс служит наказанием мага, направившего свою силу на достижение слишком тяжёлой цели.

Вероятность проявления Парадокса возрастает прежде всего в тех случаях, когда свидетелем явных или поистине невероятных магических эффектов становится Спящий. Душа смертного отказывается верить в то, что предстаёт его глазам, и Бездна поддерживает его в борьбе за рационализацию происходящего. Если магический эффект охватывает хоть сколько-нибудь широкие временные рамки, неверие смертного в состоянии развеять чары с не меньшим результатом, нежели заклинание опытного колдуна. Мало какие из заклинаний сохраняют всю свою силу даже при длительном наблюдении со стороны постороннего. Как правило, нити магического узора ослабевают и расплетаются, а смешением с Низшим миром обезображивает чары Высшего.

По этой причине маги вынуждены избегать применения чар на глазах у непосвящённых. Раскрытие тайн Искусства глазам неверящих смертных считается настоящим преступлением, а непосредственное стремление посвятить их в Тайны Высшего мира и вовсе считается смертным грехом, поскольку такая попытка грозит осквернить Высший мир энергией Бездны.

Пробуждённые

Как только душа смертного переживает благословенный опыт Пробуждения, человек теряет подлинную связь со своей прежней жизнью. Его близкие и друзья остаются по ту сторону Сна, неспособные понять, какие великие тайны открываются его глазам, даже если они искренне стремятся поверить его словам. Человек обретает способность изменять действительность одним лишь усилием воли, поскольку ему открываются истины, скрытые за покровом Лжи. Более того, перед ним открывается дорога в Высший мир, закрытая и невидимая для тех, кого он любит.

Поэтому не стоит удивляться тому обстоятельству, что маги предпочитают медленно погружаться в деятельность собственного коллектива, полного оккультных тайн. Всем, кто знал его в прежней жизни, кажется, будто он замыкается в себе или проводит время с новой компанией друзей, которых он почему-то не торопится познакомить со старыми. Он прекращает заглядывать к закадычным приятелям на банку пива. Он выпадает из нормальной жизни смертного общества, и какое-то время спустя о нём продолжают вспоминать лишь единицы. Он погружается в новый мир, пропитанный социальным соперничеством, которого можно было бы ожидать скорее в мире политики, чем в обществе просвещённых мистиков.

Основные формы социального взаимодействия маги унаследовали от древней традиции. В этот обширный перечень входят и классические отношения наставника и послушника, и необходимость показывать уважение высшим по рангу (то есть обладателям больших мистических знаний), и подчинение чужой силе. Большинство магов начинают относиться к понятиям демократии (и других формы социального эгалитаризма) как к выдумке и пережитку мира, в котором люди практически ничем не отличаются друг от друга – во всяком случае, с точки зрения ясности души.

Что касается магов, то каждый из них вполне способен продемонстрировать своё превосходство в *Арс Мистериорум* другому – а это делает любые попытки установить эгалитарные отношения попросту бессмысленными. Тем не менее, современные маги обитают в обществе, которое веками насаживало подобные ценности в среде своих представителей, и неудивительно, что Пробуждённые уже привыкли считать подобный порядок вещей естественным. В сущности, общество магов куда больше интересуется соблюдением древних традиций, чем современных представлений о нравственности.

И всё же впервые за долгие столетия тайные ордены магов столкнулись с необходимостью как-то вмещать современные идеалы в свою культуру. Кому-то подобные идеалы кажутся глотком свежего воздуха, открывающим дорогу к новым возможностям, которых ранее был лишён каждый из магов. Однако в глазах других эта тенденция становится лишь отвлечением от подлинного пути мага – а также очередным примером того, как Спящий мир может заразить даже просветлённую душу.

Как бы то ни было, общество магов продолжает следовать прежним традициям и обычаям. Самой базовой, ключевой характеристикой мага может послужить его Путь, по которому он идёт и который определяет методы управления низшей материей благодаря воззванию к высшим (или, как утверждают некоторые маги, открывает внутренний мир – внешнему).

Пути

Считается, что каждый маг идёт по тому Пути, который ведёт его сквозь магические территории Высшего царства к Башне. Само собой, речь идёт вовсе не о дословном или материальном пути. Это прежде всего метафорическая тропа или даже направление, которого придерживается душа Пробуждённого. Каждое царство обладает своими метафизическими законами, располагающими к управлению одними магическими принципами и затрудняющими взаимодействие с остальными. Свод подобных законов представлен Арканами каждого царства, которые разделяются на Ключевые (такие принципы проявляются в наиболее чистых магических формах), Рядовые (принимающие более могущественные формы, чем в Падшем мире, однако лишённые подлинной чистоты Ключевых Аркан) и Чуждые (Арканы, не способные оказывать по-настоящему грандиозного воздействия на Падший мир, хотя и возводящие его аспекты на более высокий уровень).

Первые Арканы, освоенные магом во время Пробуждения и в ходе ранних исследований, чаще всего оказываются Ключевыми Арканами его Высшего царства.

Акантус

Представителями коллектива Акантус вливаются маги, идущие по пути Чертополоха, ведущему сквозь царство Аркадия к Башне Серебряного шипа. Смертные знают об этом царстве благодаря тайным сведениям, заключённым в преданиях о феях, нимфах и дриадах из королевства растений. Аркадию наполняют чары, и каждый её элемент окрашен подлинной красотой – или настоящей обезображенностью. Здесь всё стремится к своим пределам: обитель фей – не место для компромиссов. Изменения и преобразования здесь считаются основой жизни. Каждый, кто идёт этим Путём, отличается редким непостоянством и страстью к изучению всего нового и необычного.

Ключевыми Арканами этого царства служат Судьба и Время. Предания и сказки всех народов мира хорошо описывают безвременность, царящую в этом месте, а потому люди, решившие провести во владениях фей всего один вечер, зачастую возвращаются домой лишь спустя долгие годы. В конце концов, понятие времени известно лишь Падшему миру. Равным образом, клятвы и обещания становятся величайшей ценностью в этом мире, и всякий, кто пытается нарушить их, имеет все основания ожидать чудовищного наказания.

Акантус, также известные как заклинатели, нередко кажутся Спящим “блаженными” из старинных преданий, поскольку со стороны может показаться, что они способны добиваться своего, не прикладывая к этому никаких усилий и даже попросту ожидая, пока желаемое не попадёт к ним в руки. Впрочем, едва ли этому следует удивляться – особенно если учитывать, что каждый из них располагает внутренней связью с Арканой Судьбы. И всё же постоянное желание переложить ответственность со своих плеч на плечи судьбы оставляет неизгладимый след на душах Акантус. Большинство из них не видят пользы в терпеливом ожидании и идут напролом к своей цели, даже если достичь её было бы куда легче при помощи тщательно проработанных планов и тактик. Акантус становятся самыми непредсказуемыми картами в колоде Пробуждённого мира, что наделяет их как искренней любовью союзников, так и жгучей ненавистью со стороны других магов.

Мастигос

Представителями Мастигос становятся маги, идущие по пути Бичевания сквозь кошмарные лабиринты Пандемониума, в центре которого возвышается Башня Железной перчатки. Пандемониум также известен как царство Кошмаров, поскольку эхо, доносящееся из этой жуткой реальности, иногда посещает Спящих в их самых зловещих снах, в которых они падают в бесконечную пропасть, не видя дна, или часами бегут от чего-то вперёд безо всякой надежды добежать до конца. Величайшие страхи или подавленные желания запечатлевают своё присутствие во многих местах земного мира, отмеченных прикосновением Пандемониума. И непостижимые обитатели этих мест постоянно кружат над этими снами, исследуя их и высмеивая страхи Спящих. Когда душа Спящего проходит череду подобных исследований и испытаний, она очищается от терзающих её пороков, после чего выскальзывает в божественный мир, свободная и сияющая нечеловеческой чистотой.

Ключевыми Арканами Пандемониума служат Разум и Пространство. В этом царстве царит иррациональность и бессознательные желания, а любые пути замыкаются, заставляя путника кружить по бесконечным тропам.

Хотя колдуны из числа Мастигос часто считаются дьяволопоклонниками, призывающими к себе в услужение демонов (а легенды приписывают им постоянное общение с самим Дьяволом), в действительности они стараются *управлять* порождениями Преисподней и подчинять этих нечеловеческих созданий своей воле. Зная о греховной природе всякого человека, Мастигос привыкли учиться на ошибках своей прежней жизни и применять извлечённые знания для обретения высшей силы.

Морос

В коллектив Морос вливаются маги, идущие по пути Рока сквозь нелюдимые пустоши и через тёмные реки Стигии на пути к Башне Свинцовой монеты. Попытка вмешаться в деятельность Стигии взимает с мага великую цену, и каждый из таких заклинателей вынужден преодолевать бесчисленные преграды на пути смерти, которую должен пройти человек, желающий обрести новую, более чистую жизнь. И этой ценой становится вовсе не необходимость жертвовать материальными благами – но потребность в очищении высших ценностей, которые удалось обрести душе мага. Если душа колдуна достаточно чиста и лёгкостью подобна драгоценным металлам, то у неё есть шанс возвыситься над самой смертью. Если же она тяжела, как свинец, то её судьба – оставаться в обители теней до тех пор, пока она не отпустит жизнь из своих пальцев.

Ключевыми Арканами Стигии служат Смерть и Материя, поскольку царство теней считается вечным пристанищем *оболочек* – будь это опустошённые оболочки тел, которые человеческое эго носит при жизни, или тяжёлые оболочки материальных ценностей. Влияние этого царства распространяется на всё, что отяжелело и опустело. Призраки, застрявшие на границе жизни и смерти, богатства, соблазняющие душу и отвлекающие человека от подлинного труда, или даже тьма, господствующая над светом, рано или поздно становятся частью Стигии.

Некроманты, вышедшие из рядов Морос, чаще всего считаются мрачными и молчаливыми колдунами, не привыкшими открывать свою душу другим обитателям смертного мира. В сущности, хотя среди Морос действительно попадаются яркие представители этого стереотипа, подобный образ основан прежде всего на воображаемых качествах, которых принято ожидать от человека, постоянно взаимодействующего с энергией смерти.

Если тот или иной некромант и отличается мрачностью, то причину его подавленного настроения следует искать в понимании той судьбы, которая ожидает всех окружающих. Скорее всего, он просто жалеет тех, кто не сумел возвыситься над смертью так же, как он, и не сумел пройти алхимическое преобразование, которое он перенёс во время пребывания в царстве мёртвых.

Обримос

К числу Обримос относятся маги, идущие по пути Величия, вознесённые в царство Эфира небесными ветрами и ступившие на звёздный небосклон в попытке коснуться Башни Золотого ключа. В это царство способны войти только избранные, допущенные к Башне представителями священного воинства с пламенными мечами в руках. Любой, кто попытается ворваться сюда на фальшивых крыльях, будет поражён молнией, способной погубить горделивого мага подобно тому, как спесь погубила Икара. Всякий, кто претендует на Высшее пламя, должен проявить великую храбрость и доказать свою верность одному из множества воплощений божественного мира.

Ключевыми Арканами Эфира всегда оставались Энергия и Сущность. Царство Эфира буквально усыпано искорками энергии, иногда даже угрожающими объять пламенем всякого, кто не защищён божественной рукой. Именно здесь возникает могучее пламя *прима материя* – огня творения, питающего саму магию и проецированного на подлунный мир божественным провидением.

Другие маги нередко относятся к жрецам Обримос с опаской, стараясь избегать проявлений их вспыльчивого темперамента и склонности к суждению окружающих. Тем не менее, их могущество внушает обществу магов подлинное благоговение, и неудивительно, что в час нужды многие обращаются за советом именно к ним.

Тирсус

В ряды Тирсус вливаются маги, идущие по пути Экстаза и с радостью бросающиеся в буйство тягот и испытаний Первозданных пустошей, посреди которых высится Башня

Каменной книги. Тирсус хорошо понимают, что большинство благ, известных цивилизации, мало чем отличаются от сновидений, которыми наслаждаются Спящие. Они преклоняются перед величием мира, из которого некогда пришла сама жизнь, восхищаясь его величием и подлинной жутью. Это место пропитано чистой энергией первозданности, а потому способно погрузить тело и душу неосторожного мага в экстатическое состояние, исполненное силой самой жизни. Некоторые полагают, что вино, известное смертным, благословлено вкусом Первозданных пустошей, а потому не следует удивляться тому, что человек, опьянённый его божественными соками, погружается в танец и прославление жизни.

Ключевыми Арканами пустошей становятся Жизнь и Дух. Гулкие барабаны сердца и лёгких, буйные волны крови в венах, сладкая дрожь нервов и соль текущего пота – таков алфавит страстей и желаний, господствующих в этом мире. Не только плоть, но и сама эфемера царствуют в джунглях Первозданных пустошей, прославляя единство между инстинктами тела и духа.

Шаманы, вышедшие из числа Тирсус, с торжеством принимают каждый момент своей жизни, вкушая радости человеческого бытия. Окружённые духами первобытного мира, они никогда не чувствуют одиночества – и всегда готовы увлечь своих друзей в танец, прославляющий саму жизнь. Невзирая на то, что в глазах других магов Тирсус нередко выглядят дикарями, их трудно назвать “хиппи” от мира заклинателей. Путь экстаза сопряжён не только с наслаждениями, но и с великой болью, поскольку это такая же неотъемлемая часть жизни, как радости или удовольствия. Только мёртвые не испытывают боли. Тирсус нередко становятся первыми кандидатами на решение проблем, связанных со вмешательством Незримых царств в земную реальность.

Высшая символика

Современная научная мысль призывает относиться к идеям как к некоей вторичной реальности, обладающей меньшим значением, чем материя. Тем не менее, мировоззрение всякого мага требует видеть в мире идей нечто более реальное, чем любая материя. То, что в Падшем мире считается лишь метафорой, в Высшем мире может обрести плоть и кровь. Говоря простым языком, явления Высшего мира нередко известны смертным как символы.

Под символами понимаются образы и идеи, наполненные значением, которое невозможно понять в ходе научных изысканий и которым невозможно дать одно логическое объяснение. Примерами таких символов могут служить мистические знаки пентаграммы и креста. Равным образом, мифы и метафоры вполне могут найти своё воплощение в Высшей реальности: в её событиях или объектах. Событие, отражённое в мифологии, в Падшем Мире никогда не происходило – здесь оно служит лишь обыкновенной метафорой подлинных событий. Тем не менее, в Высшем мире оно действительно могло иметь место, причём – самое буквальное.

Мистические символы апеллируют к нашей душе, напоминая ей о божественном наследии, даже если это напоминание никогда не дойдёт до сознания большинства людей. И напротив, душа Пробуждённых вполне способна вступить с символом в совершенно реальную взаимосвязь, позволяющую постичь Высшее значение символа: увидеть вещь, которую он отражает. Использование символов в магической практике усиливает симпатическую связь мага с Высшими царствами. Более того, идеи становятся непосредственной частью *modus operandi* магического искусства, внося оккультное содержание в мистические или попросту вдохновляющие символы, знаки и образы. Они содержат в себе крупницы знаний об истинной природе Высшего мира.

Даже Спящие подсознательно чувствуют важность определённых символов. Они даже способны укрепить это понимание посредством исследования мифологии и эзотерики. Мистические символы могут сослужить верную службу и Пробуждённым, став основой для изучения Тайн. Ни один маг не захочет проигнорировать очередной фрагмент

окультизма, содержащегося в том или ином символе, даже если он был изобретён Спящими. В конце концов, даже не понимая смысла своих сновидений, многие Спящие могут увидеть высшие истины – даже если они и не смогут правильно их интерпретировать. Очищение этих истин от пыли невежества часто становится подлинным испытанием мага, однако решение такой задачи может даровать ему невиданные сокровища.

Оккультные взаимосвязи

Иногда случается так, что Высшее проникает в видения Спящих, пронизывая их разум образами и метафорами, запечатлевающими те или иные реалии Высших царств. Для того, чтобы эти образы стали доступны пониманию Спящего, их сущность подстраивается под основные положения его религии, философии и оккультных систем, известных смертному миру. Порой магам удаётся расшифровать истину, закодированную в символах Падшего мира. Такие знания могут стать важной частью их ритуалов – само собой, если маг дополнит их собственными познаниями о Высшем мире и укрепит тем самым их симпатическую связь с Башней.

Следует обратить внимание, что контакт между образами Высшего царства и символикой смертной религии не обязательно подразумевает причинно-следственную связь, в ходе которой одно порождает другое. Нет, оба феномена исходят из недр Высшего мира, а потому духовная природа тех или иных символов может оказывать взаимное влияние на другие символы.

Ниже представлен лишь общий перечень подобных взаимосвязей. Он не претендует на полноту и вполне допускает пересечение нескольких категорий. Так, гаитянская форма вуду мистически коррелирует как с царством Пандемониума, так и с землями Стигии, а потому маги, идущие по тропам Мاستигос и Морос, вполне могут включать вудуистские практики в свои мистические ритуалы, несмотря на взаимное пересечение этих двух категорий Высшего мира.

Эфир (Обримос): христианский гностицизм и кабалистические символы, небесные боги, Гермес/Тот/Меркурий, скандинавские асы, зороастризм.

Аркадия (Акантус): феи и эльфы, кельтские магические символы, друиды, европейские колдовские практики, скандинавские ваны, элевсинские мистерии.

Пандемониум (Мастигос): гоэтия, восточноевропейская демонология, зороастрийские дэвы, иблисы и *нафы*, гаитянская форма вуду.

Первозданные пустоши (Тирсус): шаманские обычаи, мифы австралийских аборигенов, мифы коренных американцев, кандомбле, языческие мифы различных народов, орфические и дионисийские мистерии.

Стигия (Морос): египетская и этруская религии, Гадес, греческая эйдола, гаитянская форма вуду, определённые формы китайского культа предков.

Кабалы

Само происхождение наделяет магов сильной волей и редкой собранностью, граничащей с фанатизмом. Поэтому нет ничего удивительного в том, что они не всегда хорошо ладят друг с другом. Постоянная концентрация и необходимость в проведении исследований, необходимых для осуществления магии, плохо сочетаются с социальным взаимодействием. На первый взгляд может даже показаться, что магу было бы куда легче жить самому по себе, основав крохотный санктум в отдалении от других представителей своего общества, чем постоянно считаться с соперничеством и другими отвлекающими факторами, которые неизбежно возникают в ходе взаимодействия с другими носителями тайных знаний. Это предположение было бы справедливым, если бы не череда дополнительных факторов. Сложность заключается в том, что шансы мага на выживание в мире, полном загадок, можно повысить только в том случае, если он согласится прервать блаженную изоляцию и объединить свои силы хотя бы с ещё одним Пробуждённым.

Кроме того, это позволит снизить пагубную вероятность, что маг целиком погрузится в изучение магических сил и в конечном счёте сойдёт с ума.

Всё это заставляет большинство магов искать возможности вступить в кабал – коллектив магов, обычно предполагающий равную степень магических познаний у каждого из своих участников. Невзирая на существование кабалов, среди магов хватает тех, кто всё же решает работать без посторонней помощи. Такие маги носят название “одиночек”, и отношение к ним зависит от их собственного характера. Те, кто некогда был частью полноценного кабала, уничтоженного или распавшегося под давлением обстоятельств, нередко пользуются определённым уважением в обществе других магов. Однако те, кто наотрез отказывается присоединяться к каким-либо группам и организациям Пробуждённых, не заслуживают ничего, кроме пренебрежения.

Сам термин “кабал” подразумевает совместную работу всех членов группы. В наиболее общем смысле это слово может употребляться по отношению к любому коллективу магов, поддерживающему лишь небольшую численность представителей, хотя чаще подобный термин предполагает конспиративную деятельность индивидов, преследующих политические цели. В колдовском мире, полном соперничества и интриг, это слово может употребляться в обоих случаях.

Невзирая на индивидуалистические тенденции современного мира, мудрость подсказывает магам, что для достижения своих целей им необходимо объединять ресурсы и работать над изучением колдовства коллективными методами. И причина вступить в кабал обычно находится у любого, даже самого нелюдимого из Пробуждённых.

Как правило, члены кабала видят в своей работе особое предназначение, основанное на воплощении определённой мистической темы. Такой *символический* кабал может опираться на количество своих участников, характер магических практик, место проведения ритуалов или любой другой фактор, который члены кабала считают подходящим для проведения магических взаимосвязей. Так, например, кабал может опираться на традиционную элементарную тему, выделяя в среде своих представителей роль мага огня, воды и так далее – до тех пор, пока не будут заполнены все четыре (или пять, в зависимости от выбранной системы элементов) традиционные ниши. Другие кабалы могут основываться на астрологических знаках или Арканах как знаке своей сплочённости.

Учитывая врождённые качества каждого мага – а также непредсказуемые события, с которыми рано или поздно приходится сталкиваться любому, кто встал на путь Пробуждения, – неудивительно, что маги часто привлекают к себе сверхъестественное внимание, и, как правило, это внимание оказывается нежелательным. Многие Пробуждённые с лёгкостью распознают иллюзии и обманные методы, позволяющие другим обитателям сверхъестественного мира спрятать своё обличье. Такие создания чаще всего относятся к проницательности магов с предельным раздражением, принимая любые необходимые меры для поддержания анонимности. В случае с вампиром или диким ликантропом такой мерой почти всегда становится попытка забрать жизнь мага. Не стоит и говорить, что шансы Пробуждённого на выживание в такой ситуации резко увеличиваются в том случае, если он состоит в кабале. Вампир может одолеть одного или даже двух магов, однако если против него выступит целый кабал колдунов, изучающих и практикующих тайные искусства, даже самый могущественный кровосос Мира Тьмы сочтёт опасность несоразмерной его намерениям.

Более того, если маги вступают в кабал, разделяющий общее отношение к происходящему вокруг, чаще всего им приходится забыть о собственных разногласиях. Очевидным примером такой ситуации может стать появление общего врага, хотя объединяющим фактором обладают и многие другие события, включая исследование Тени, попытки сберечь общий секрет или создание великого зачарованного предмета. Учитывая способности, которыми обладает каждый из Пробуждённых, задачи, объединяющие кабал, зачастую оказываются поистине грандиозными.

Даже простого товарищества может оказаться достаточно, чтобы маг согласился участвовать в коллективной работе. Одиночка живёт в постоянной опасности потерять рассудок под воздействием собственных исследований. Недаром считается, что власть развращает – и в случае с магами Парадокс может даже ускорить эту тенденцию, погрузив колдуна в пучину магического безумия. Если же рядом с ним будут друзья, которые могут успеть заметить симптомы психических отклонений, вызванных давлением Бездны, у них будет шанс вмешаться ещё до того, как вся ситуация приобретёт критический характер. Невзирая на то, что маг может стать жертвой безумия ещё до того, как это заметит кто-либо из окружающих, доверенный участник его кабала может пояснить, что необходимо для восстановления его рассудка. Любой же из тех, кто решает отказаться от коллективной работы, одним фактом своего отстранения начинает вызывать понятные подозрения, которые не в силах опровергнуть даже внешние проявления чистоты сознания. В конце концов, одинокий маг, не проявляющий никаких следов подлинного безумия, может считаться жертвой куда более глубокой и жуткой формы разрушения сознания.

Символические темы

Вот несколько примеров символических тем, которых могут придерживаться члены того или иного кабала:

Четыре (или пять) элементов: каждый участник кабала выбирает роль одного из элементов, составляющих единую систему: земли, воздуха, огня и воды, иногда дополняя их элементом духа. На Востоке подобные элементы могут быть представлены землёй, огнём, водой, деревом и металлом. Роль мага не заставляет мага просто творить заклинания на основе физических материалов, соответствующих его элементальной нише. Нет, каждый из элементов воплощает некий концепт: земля = чувственность, ощущения; воздух = мысль, интеллект и рассудок; вода = эмоции, инстинкты; огонь = интуиция, воля.

Астрология: участники кабала отождествляют себя со знаками Зодиака или соответствующими планетами.

Алхимия: маги отождествляют себя с определёнными алхимическими субстанциями (будь это золото или свинец) или процессами.

Деревья: каждый участник кабала приписывает себе сходство с определённым деревом подобно тому, как это происходило в кельтском Огаме – тайном алфавите ирландских друидов.

Пантеон: кабал распределяет роли богов между своими участниками. Хотя получение божественной роли порой окрыляет и вдохновляет мага на новые свершения, членам группы следует относиться с почтением к подлинным носителям этих имён, если только они не хотят навлечь на себя божественный гнев.

Колода карт/Таро: члены кабала распределяют роли, основываясь на ключевых картах, колодах карт или даже фигурах, соответствующих различным Арканам в символике Таро.

Тотемы: каждый участник кабала воплощает собой тотем могущественного зверя или даже магического создания, такого как химера или грифон.

Ядовитые животные: маги распределяют между собой роли ядовитых животных (жабы, скорпионы и так далее) или ограничивают свой выбор видами змей. Такие кабалы часто специализируются на искусстве войны и убийства.

Цирк: каждый маг подыскивает себе роль участника цирковых представлений: лидер труппы, укротитель львов, акробат, клоун.

Бейсбол: участники группы распределяют роли – такие как питчер, кетчер и запасной, – тем самым воплощая символ, сделавшийся метафорой всей американской нации.

Как можно увидеть из этого перечня, возможности для подбора символики своей группы практически неисчерпаемы.

Репутация

Территориальные разногласия часто становятся основной причиной разъединения в обществе Пробуждённых. Маги настолько сосредотачиваются на возведении или защите собственных санктумов, что нередко отказываются от коллективной работы ради достижения целей, которые кажутся им несоизмеримо более важными. Взаимодействие между магами на разных побережьях не слишком отличается от связей между плотниками и хакерами. Поэтому, учитывая небольшой размер магического сообщества Пробуждённых, кабал может быстро сделать себе имя за счёт участия в важных событиях.

Репутация может стать для кабала палкой о двух концах. С одной стороны, в том, чтобы окружающие узнавали тебя в лицо, существуют неотъемлемые преимущества. С другой стороны, это может вести и к немалым опасностям. Кабал, наделённый хоть сколько-нибудь положительной репутацией, рискует поддаться гордыне. Кабал, обладающий сомнительной репутацией группы людей, придерживающихся двойных стандартов, рискует привлечь внимание личностей, желающих провести для них череду подозрительных операций.

Как только кабал создаёт себе имя в пределах отдельно взятого региона, его репутация начинает расти благодаря письменным коммуникациям, телефонным звонкам или мистическим средствам связи. В конце концов члены группы становятся по-настоящему узнаваемыми представителями магического сообщества (даже если их репутация известна лишь в определённых кругах). С этого момента всему коллективу магов приходится с особым вниманием рассматривать свои связи с другими Пробуждёнными и следить, что и как они делают для заказчиков. В конце концов, многие действительно могут рассматривать членов такого кабала как инструменты для достижения личных целей.

Общее дело

Невзирая на регулярное соперничество и даже враждебность, которую иногда испытывают друг к другу участники одного кабала, чаще всего эти отношения отступают на второй план, открывая магам дорогу к достижению по-настоящему важных целей. В суровые годы изгнания, последовавшие за Падением Атлантиды, кабалы магов служили источником общих программ по взаимодействию с Высшим миром, которые объединяли даже тех Пробуждённых, которые в иных случаях ни за что бы не стали работать друг с другом. Некоторые цели казались участникам определённых кабалов столь возвышенными, что становились подлинными идеалами, за которые маги с готовностью отдавали жизнь.

Участники кабала всегда ставят общие интересы выше индивидуальных целей, и нередко подобные интересы становятся их собственными. Кабал служит магам источником самоидентификации и даёт им возможность упрочнить собственные позиции в обществе магов или даже во всём регионе. В старину одинокие маги обычно оказывались скитальцами, которых изгоняли из родных земель местные кабалы, а потому доверия к ним часто не проявляли и другие сообщества магов. Хотя современный мир внёс в коллектив Пробуждённых определённую свободу, сегодня кабалы предоставляют своим участникам не меньше преимуществ, чем раньше. Кабал нередко становится для чародея и домом, и семьёй.

Протоколы

Члены кабалов собираются вокруг общей идеи, которая становится “протоколом” всей группы – её магическим кредо. Участники определённых кабалов даже скрепляют друг друга мистическими клятвами, без принесения которых новичков попросту не подпустят к работе. Идеи, заключённые в протоколе, преобладают над клятвами (включая даже *магические клятвы*), а потому может быть изменён только при одобрении двух третей кабала.

Большинство кабалов, следующих обычаям Атлантиды, создают геральдические знаки, служащие им символами авторитета и силы всего коллектива. Подобные символы могут использоваться как для проведения колдовских ритуалов, так и для передачи определённых образов без использования слов. Так, например, виверна, оплетающая крест, может стать символом кабала, который готов бороться огнём с огнём и ядом – с ядом.

Коммуникации

Кабалы регулярно обмениваются знаниями и услугами с окружающими, будь это представители местных кабалов или маги, пришедшие из других земель. Предполагается, что любой уважающий себя член магического сообщества будет следовать договорам, заключённым лидерами их кабалов. Так, если один кабал должен помогать другому в обмен на услуги в текущей войне (вероятно, против Жрецов престола или Истребителей), предполагается, что он окажет ответную услугу по первому зову своих партнёров. По меньшей мере один или даже несколько членов кабала должны будут приступить к решению проблем своих прежних помощников.

Некоторые кабалы торгуют с сообществом магов своими ресурсами – иногда деньгами, но иногда и знаниями: чего стоит одна лишь библиотека с богатым выбором книг. Позволив другим колдунам использовать свою библиотеку, кабал способен заручиться их дальнейшей поддержкой, а потому уникальные библиотеки часто становятся основным орудием не только в арсенале её хозяев, но и в инструментарии других магов.

Кабалы постоянно отслеживают, кто задолжал им услугу, каков характер этой услуги и какие долги обязаны вернуть они сами. Заключение договоров между магами не сводится к простому рукопожатию или подписанию контракта. Куда чаще сделки оформляются посредством магического ритуала, фиксирующего саму сущность долга. Если маг отказывается вернуть долг, когда его просит об этом партнёр, вероломного колдуна могут ждать неприятные последствия. Как правило, они принимают форму проклятия, хотя существуют и другие виды наказаний. Так, например, заклинание может обрушиться на провинившегося чародея гнев демонов или духов возмездия. Само наказание зависит от силы чар, использованных при заключении сделки – само собой, если не говорить об объёме обычных земных ресурсов, которые маг может бросить на осуществление мести.

Мистические ордены

Хотя среди магов встречаются те, кто предпочитает работу в одиночестве или попросту отрицает любые авторитеты, мешающие им продвигаться к обретению подлинного могущества, большинство Пробуждённых стараются объединить усилия с представителями одного из мистических орденов, известных магическому миру. Жизнь Пробуждённого зачастую становится слишком тяжёлым испытанием для одиночки, пытающегося изучать магическое искусство самостоятельно. Как только человек узнаёт о существовании сверхъестественного мира, обитатели этого мира узнают *о нём*. Магам всегда нужен тот, кто сможет прикрыть их спину – и даже кабал порой не предоставляет им достаточный уровень защиты. Только мистический орден дарует магу прекрасную возможность обрести не только защиту, но и проверенные инструменты для освоения новых магических техник.

Для того, чтобы присоединиться к ордену, магу необходимо найти того, кто проведёт для него обряд посвящения. Посвящением называется мистическая церемония, призванная указать колдуну дорогу к достижению целей всего магического сообщества. В свою очередь, члены ордена обязуются проявлять заботу о своём новом товарище. Посвящение символизирует смерть земной сущности мага, поскольку он оставляет позади всё, что делало его былой личностью, и начинает свой путь к освоению магических искусств.

Процесс инициации может носить различный характер даже в пределах одного ордена. Вступление Пробуждённого в ряды Мистериума может принять форму молитвы по строгим, чётко кодифицированным правилам, или магического варианта крещения, или исследования эзотерических элементов, на постижении которых сосредоточены члены ордена. С другой стороны, посвящение в коллектив Алмазной стрелы может носить характер проверки на выдержку и выносливость (как, например, в случае с приказом провисеть на огромном ясене в качестве демонстрации своей преданности Одину).

Как только инициация подходит к концу, посвящённому открывают доступ к секретам ордена (или, по крайней мере, к секретам, которые ему готовы доверить в данный момент), включая магические формулы – глубоко ритуализированные и кодифицированные формы заклинаний.

Предполагается, что каждый маг будет продвигать исследования своего ордена к заветной цели – а это нередко приводит к конфликту интересов, возникающему с представителями других орденов. У новичка, ожидающего увидеть сдержанные и просветлённые братства исследователей, махинации тайных орденов могут вызвать буквальный шок. И тем не менее, постоянно интриганство, составляющее основу политики Пробуждённых, служит наглядной иллюстрацией главной валюты, которой пользуются все колдуны: могущества.

Кокус

Кокусом называется встреча, предназначенная для обсуждения ключевых проблем ордена и допускающая присутствие всех Пробуждённых, принятых в организацию, вне зависимости от их статуса. Как правило, члены кокуса состоят в разных кабалах, что затрудняет организаторам встречи задачу по их созыву. Кокус редко собирается чаще одного раза в месяц, и иногда на него являются лишь отдельные представители ордена. Чаще всего правом объявить о собрании кокуса обладает лишь обладатель самого высокого статуса среди городских Пробуждённых, хотя порой это право передают и просто инициативным деятелям или магам, добросовестно выполняющим задачи своего ордена.

Местом собрания чаще всего служит хорошо охраняемый санктум, принадлежащий местному лидеру или другому магу, согласившемуся безвозмездно предоставить своё убежище в пользование ордена. В сущности, Пробуждённые могут собраться и в арендованном помещении местного клуба, или в простой квартире, или в роше за пределами городской черты, или даже в штабе самого ордена, созданном специально для этой цели. Последний вариант предполагает, что хотя бы один представитель ордена обладает достаточным богатством, чтобы позволить себе содержание полноценного жилья, хотя в некоторых случаях деньги на содержание штаба собирают со всех членов ордена. Такие пожертвования чаще становятся исключением, нежели правилом, поскольку большинство магов или хотя бы кабалов располагают собственными убежищами, а потому не видят необходимости вкладывать деньги в использование санктума, которым пользуются с такой редкостью.

Сущность вопросов, рассматриваемых на подобных собраниях, варьируется от случая к случаю. Так, члены ордена могут поднять вопрос о том, как им упрочнить свои позиции в городе (например, обсудив варианты по обретению поддержки одного или нескольких Советников), а могут и о том, как им продвинуть собственного кандидата на место Иерарха. В других случаях кокус может предполагать обычную вечеринку или же семинар по изучению магических формул. Тем не менее, вне зависимости от конкретной темы собрания, кокус всегда остаётся мероприятием, на котором представители ордена могут заключить друг с другом несколько ценных сделок.

Пентакль

Непрочное объединение атлантических орденов и Свободного совета иногда называют Пентаклем – особенно когда речь заходит о Консилиумах, участие в которых должны принять представители всех пяти организаций. Некоторые маги считают, что союз пяти орденов обладает и глубоко символическим значением, предполагающим силу и покровительство со стороны Высшего мира, поскольку такой союз воплощает пятиконечную атлантическую пентаграмму. Другие относятся к этому убеждению с откровенным пренебрежением, полагая, что только древний альянс четырёх орденов, обладающих подлинным атлантическим происхождением (и известный как Алмаз), способен послужить магическим символом объединения Пробуждённых. Наконец, существуют и те, кто отказывается использовать какие-либо названия, отражающие сплочение магических орденов, полагая, что в обратном случае появление единого имени мистическим образом свяжет участников всего альянса друг с другом, лишив отдельные ордены подлинной независимости.

Алмазная стрела

Одно оружие забирает жизнь, другое – дарует её. Алмазная стрела воплощает и то, и другое. В любом из орденов Пробуждённых найдутся те, кто практикует основы магической самозащиты, однако Стрела пошла ещё дальше, вобрав в себя саму идею мистической войны. Война становится и социальной позицией ордена, и его оккультной практикой. В глазах некоторых Пробуждённых, это тяжелый и аскетичный путь, призывающий к покорению своего страха и ставящий действие над бездейательным созерцанием. Другие маги видят в ордене отличную платформу для ведения тайных войн между кабалами Пробуждённых, обмениваясь услугами с теми, кто готов больше заплатить или даже отбирая Владения у слабых. Как бы то ни было, преобладающей формой деятельности Алмазной стрелы всегда оставалось само *действие*. Представители ордена избегают бессмысленного затворничества, расслабляющих медитаций и жалкого пацифизма. Они знают, что Пробуждённые постоянно действуют в самом центре эзотерической войны, а потому стараются склонить чашу весов на сторону того, кто прав.

Тем не менее, эта позиция поднимает вопрос о том, кто из участников этой войны борется за действительно правое дело. Некогда члены ордена защищали весь Град Пробуждённых от внешних и внутренних угроз. Их звали *Ungula Draconis*, Коготь Дракона, и никто не мог отрицать справедливости их решений, поскольку лишь деятельность Стрелы поддерживала пламя человеческой жизни в тёмные века монстров (и защищала людей от извергов из числа самих колдунов). Тогда речь шла о сохранности самой Атлантиды, и в этой борьбе не было места сомнениям и компромиссам – даже если это означало, что Пробуждённые разоряли и опустошали целые провинции ради спасения собственной цивилизации. Однако со временем этот идеал обернулся жадной завоеваний и власти. Тот, кто в сияющем городе Пробуждённых считался простым солдатом, в глуши мог стать богом. А если он мог сделать это за морем, то что мешало ему проделать путь к власти в раю, в котором он жил?

Чудовищная гордыня магов привела Атлантиду к Падению, а Падение привело к Исходу. Наследие Атлантиды рассосредоточилось на множество разных осколков, и Алмазная стрела взяла на себя ответственность за сбережение последних фрагментов падшей цивилизации. Члены Стрелы всегда утверждали, что они стоят выше политики, ибо их дело – беречь тайны подлинной магии от осквернителей. Но сейчас идеология древнего ордена содрогнулась под гнѐтом сомнений и распрей. Всякий раз, когда представитель Стрелы выбирает сторону, он придаёт политическим взаимодействиям новые черты. Стоит ли удивляться тому, что подобные маги редко довольствуются ролью простых охранников и стараются захватить власть у своих конкурентов?

Общие сведения

Костяк Алмазной стрелы составляют *воины*, однако у этой роли гораздо больше аспектов, чем предполагает большинство людей. На каждого бойца, раздирающего порождения Бездны голыми руками и рискующего своей душой в схватке с рождёнными ей кошмарами, приходится по стратегу, который видит, как складывается ситуация, и который способен дѐргать за тайные ниточки мира людей. Члены Стрелы с головой погружаются в изучение экономических, экологических и даже эзотерических областей, подчиняя их своей воле и придавая им желаемую форму. Маги знают, как многослойна реальность и сколько тайных знамений и символов ежечасно сменяют друг друга, скрытые от глаз непосвящённых. Искусство войны основано на использовании этих тайных моделей мира, и Пробуждённые знают тысячи методов применения секретных знаний в собственных целях.

Алмазная стрела хорошо помнит о роли, которую её представители играли в атлантическом обществе, однако участники ордена не признаются, в каких событиях они участвовали, а какие обошли стороной. Вместо этого они провозглашают своё почтение всем воинским добродетелям, известным земным культурам. В сущности, члены Стрелы

полагают, что подобные добродетели стали лишь отражениями духовной практики самого ордена после его исхода из Атлантиды. Смертные видели этот горящий факел, ведущий солдат всех веков от низменной жестокости к полноценным кодексам чести, и устремлялись вслед за ним. Тем не менее, если данный постулат соответствует действительности, то у него есть и обратная сторона, поскольку создание воинских культов среди Спящих подразумевает способность магов на бесчеловечную жестокость, узурпацию воли и кровавое самодержавие. Подобному самому искусству магической войны, этот постулат предполагает такое множество форм, что доказать или опровергнуть его истинность не представляется возможным. Руководители ордена понимают противоречивость собственного идеала, однако даже они не всегда способны различить действия, восстанавливающие справедливость, от решений, способствующих торжеству порока.

Простого развития воинских навыков недостаточно для того, чтобы деятельность Стрелы была признана добродетельной. Только самоотверженное служение всевозможным идеалам придаёт смысл жизни. Когда пала Атлантида, ордену пришлось защищать других магов от новых угроз, проникших в мир смертных, и дать клятву верности атлантическому союзу. Сегодня защита всего сообщества Пробуждённых по-прежнему остаётся ключевой деятельностью ордена. Его представители защищают Владения, санктумы и кабалы с верой в их атлантическое происхождение. Некоторые представители ордена могут даже встать на защиту порочных существ лишь потому, что их невозможно (или, по горькой иронии, нельзя) изгнать из этого мира.

Когда члены ордена обретают власть, они стараются следовать своему вечному предназначению. Иногда обществу Пробуждённых начинает грозить опасность, требующая вмешательства опытного военного лидера. Иногда приказы, которые отдают членам ордена вышестоящие лица, нарушают их представления о морали или оказываются неудачны с магической точки зрения. В таких случаях лучшим способом сдержать данную клятву становится перехват руководства во благо всего сообщества Пробуждённых. Однако, невзирая на уважение, которым представители ордена пользуются у других магов, никто не может гарантировать праведности самих участников организации. И зачастую случается так, что именно жажда власти, а не скромное повиновение обстоятельствам заставляет мага накинуть на себя мантию правителя.

Представители

Алмазная стрела привлекает в свои ряды большое число молодых Пробуждённых – как правило, импульсивных, уверенных в своих силах мужчин и женщин, считающих, что одного знания Аркан достаточно для обретения воинской мудрости. Увы, такие просители быстро сталкиваются с необходимостью изменить образ мыслей. Стрела обучает своих участников переносить тяготы жизни и вести аскетическое существование, а наставники ордена демонстрируют своим ученикам величие боевой магии только затем, чтобы предложить им смирить свою гордыню тяжким трудом, суровой дисциплиной и мучительными испытаниями – для того, чтобы орден вообще мог продолжить их обучение. Некоторые наставники отличаются редкой жестокостью и с готовностью оставляют шрамы как на телах, так и на душах своих послушников. Некоторым новичкам даже отказывают в повышении ранга для того, чтобы они продолжали работу над дисциплиной. Тем не менее, в большинстве случаев наставники не позволяют Пробуждённым тратить своё время впустую. Лучшие учителя создают воинов-дипломатов, способных решать вопросы как на поле боя, так и за столом переговоров. Худшие наставники доводят своих послушников до эмоциональной смерти, превращая их в стражей, отчуждённость и молчаливость которых порой ошибочно принимается за мудрость.

Наконец, встречаются кандидаты, которые не нуждаются в дисциплинировании. Такие маги оказываются прирождёнными тактиками и атлетами, которых старейшины ордена

специально разыскивают для обучения под крылом лучших наставников и – что ещё важнее – которых они стараются взять под контроль прежде, чем те навредят другим. Алмазная стрела не даёт этим молодым талантам подлинного выбора. Невзирая на то, что они без труда изучают боевые заклинания и могут легко адаптироваться к новым тактикам, таких послушников необходимо учить соблюдению чести, умению проявить самоотверженность и взять на себя ответственность перед окружающими Пробуждёнными. Когда послушнику не удаётся привить эти основы, печали ордена нет предела. С великой болью старейшины отдают приказ уничтожить их, и имена этих отступников навсегда предаются забвению.

Что касается старых магов, то чаще всего они примыкают к ордену после того, как их застигает кризис уверенности в справедливости своей прежней деятельности или когда их охватывает жажда мести. Стрела обеспечивает таких магов орудиями возмездия или инструментами для исправления своих проступков. С официальной точки зрения Алмазная стрела принимает в свои ряды только тех мстителей, которые ещё способны адаптироваться к философии ордена, возвыситься над ошибочными мировоззрениями и понять, что среди Пробуждённых нет тех, кому не следует протягивать руку помощи.

Философия

Алмазная стрела практикует особую методику, известную как Бриллиантовый путь или Адамантовая тропа. Атлантическое название этой практики не поддаётся точному переводу на современные языки и означает одновременно “неувядающую мудрость” и “сияние бури”. Бриллиантовый путь подразделяется на пять принципов, объединённых метафорой Ладони. Человеческая ладонь способна и к созиданию, и к разрушению, и к передаче жестовых сообщений. Она способна раскрыться навстречу миру, вступить с ним в постоянное взаимодействие или обрушить на него ярость своего хозяина. Ладонь становится вратами осязания человека, а потому пять её “пальцев” образуют идеальный путь воина, идущего сквозь Падший мир

Вот сущность этого пути.

Жизнь – это война

Любые существа обретают мудрость лишь после того, как им удаётся отделить себя от единства всех вещей и затем отрешиться от единства оставшегося. Только разъединив целое, маг способен понять, в чём заключается сила первоначальной целостности. Пребывая в первозданном состоянии, вещь будет казаться тем же, чем ткань представляется органической клетке: простым механизмом, подлинную сущность которого невозможно постичь. Однако жизнь представляет собой нечто большее, чем страдание: это постоянная проверка воли и способности к созиданию. В этой схеме есть место даже Экзархам. Они отделили Высшее от Падшего и даровали миру величайшее испытание из всех возможных. Даже несмотря на скорбь, с которой Стрела вспоминает павшую Атлантиду, представители ордена признают, что разобщённость Высшего мира дарует людям возможность проверить себя – а этот дар превосходит по ценности даже все сокровища потерянного города. С практической точки зрения это означает, что члены Стрелы должны уметь применять боевые тактики для решения мирных проблем и, напротив, искать способы применения мирных тактик в попытке выиграть войну.

Просветление – это честь

Маги знают, что всё обладает эзотерическим смыслом, а потому само по себе знание этого смысла не может быть знаком мудрости. Истинное просветление заключается в способности творить и отражать смысл окружающих вещей. Клятвы служат представителям ордена методом, позволяющим им связать себя с более широким миром, превратив его уроки в нерушимые узы чести. Клятвы изменяют саму личность мага, превращая его в нечто большее, нежели то, кем он был раньше. Когда маг даёт клятву

защищать своего партнёра, он разделяет *смысл* этой клятвы как со своим протеже, так и со своими противниками. Ни один маг не имеет права нарушать свои клятвы, однако и они сами не должны быть слишком конкретными, чтобы воин мог вершить свой суд над преступниками не формальным словом, и живой мыслью.

Адаптация – это сила

Маг никогда не должен рассчитывать на одни только колдовские познания или чистую силу другого вида. Если воин привык полагаться на магию, физическую силу или остроту языка в целях достижения своих целей, это означает, что он привык пользоваться лишь одним способом действия, а потому не способен получить уроки, которые заключены в новом опыте. Если смотреть на вопрос с прагматической точки зрения, эта практика учит каждого мага, что враг способен изучить все привычки воина и использовать их против него самого. В конце концов, симпатическая связь лежит в основе множества боевых заклинаний. Если маг не отринет ненужные привычки, он станет чересчур уязвимым для окружающих. Хотя лучшей иллюстрацией пагубной силы привычек может стать любая проблема, связанная с применением магии (или даже одного типа магии), представители ордена часто организуют проверки и повседневной жизни послушников. Наставник может проверить, не слишком ли увлекается его ученик материальными ценностями или горделивыми речами. Если ответ на этот вопрос носит положительный характер, ученику придётся доказать, что он способен исправиться. Некоторые представители ордена решают полностью посвятить себя аскетизму, другие меняют одну практику за другой, приучая себя в любую минуту менять одежду, манеры и даже имена для того, чтобы не дать привыкнуть к одному образу жизни.

Высшее скрыто в каждом

Существует причина, по которой магами могут стать только люди. Между природой человека и космоса не существует подлинной разницы. Тело, разум и душа образуют микрокосм, отражающий высшую реальность. Физическая дисциплина предполагает развитие чего-то большего, нежели мышцы и кости. Это путь освоения оккультной реальности, нашедшей своё воплощение в теле человека подобно тому, как атлантическая мудрость нашла воплощение в Падшем мире. Скрытые глубины и бриллиантовые вершины повторяют модели Высшего мира.

Служение – это господство

Века активного взаимодействия со сверхъестественным миром научили Алмазную стрелу признавать то обстоятельство, что официальный правитель редко оказывается подлинным господином оккультной иерархии – подобно тому, как и правительственные системы Спящих в значительной степени опираются на деятельность тайных манипуляторов. Вполне очевидно, что власть порождает лишь действие, а не пассивное созерцание или бессмысленное теоретизирование. Любая структура, будь это государство или тайное общество, опирается на деятельность своего лидера, которые воплощает идеалы всей группы и их скрытую власть. Воин никогда не должен стремиться к позициям власти по той причине, что они носят лишь глубоко символический характер. Вместо этого ему следует посвятить себя служению своему кабалу в качестве советника и стража. Правитель воплощает идеал, которому должен служить представитель Стрелы, даже если настоящая личность правителя далека от подобного совершенства. И хотя в критической обстановке воин может стать эффективным лидером, каждое его действие должно воплощать всё тот же идеал безупречного правления, которое вечно остаётся за рамками его повседневной деятельности.

Традиции и ритуалы

Алмазная стрела ценит эффективность превыше всего, а потому ритуалы ордена построены на основе практических аспектов тренировки и освоения воинского искусства.

Клятвы

В мире практически не встречается членов Алмазной стрелы, которые не дали бы ни одной клятвы другому магу, кабалу или хотя бы высшему идеалу. Первой клятвой послушника становится клятва преданности своему наставнику. От такого ученика ожидается подчинение любым приказам учителя, вне зависимости от их абсурдности или опасности. Полностью перепоручая свою судьбу наставнику, маг обучается выходить за пределы ограничений, которые он привык накладывать на самого себя. Как только он приносит клятву, ему открывается прямая дорога в общество Пробуждённых, в котором он может приносить клятвы уже другим личностям, организациям или целям. Клятвы мага всегда сохраняют определённую гибкость, позволяющую интерпретировать исполнение обязательств в зависимости от ситуации и практически никогда не предполагают буквального подчинения ордену. Совсем напротив, воин обещает служить интересам других, и те, кто принимает подобную клятву, обязаны понимать, что воин сам должен определять, каким образом он сумеет применить свои навыки для достижения наилучшего эффекта.

Традиция вызова

Невзирая на то, что представители Алмазной стрелы обладают репутацией опытных дуэлянтов, любые попытки бросить вызов другим представителям ордена категорически запрещаются. Воинская мудрость обретается только с опытом – смерть же лишает мага всего. Члены ордена предпочитают устранять пагубную вероятность потери опытных магов причине бессмысленных поединков. Согласно традиции, маг, бросающий вызов другому представителю ордена, для начала обязан победить всех подчинённых своего противника. Подобная иерархия правосудия (или возмездия) позволяет избегать страшных ситуаций, связанных с потерей мага, вся жизнь которого была посвящена накоплению мудрости и оборвалась в результате бессмысленного конфликта. Равным образом, такая практика позволяет избежать политических убийств, замаскированных под дуэли. Традиция вызова не распространяется на дуэлянтов из других орденов. Их Пробуждённый должен победить в одиночку – само собой, если он вообще считает необходимым ответить на вызов.

Титулы и полномочия

Алмазная стрела выделяет две шкалы взаимоотношений: наставник и ученик, а также начальник и подчинённый. В пределах отдельных кабалов подобные шкалы взаимоотношений обычно дублируют друг друга, однако за пределами внутренней организации ордена связь между начальником и подчинённым определяется клятвами, данными Стрелой другому магу, вне зависимости от того, является ли тот слугой или господином в любых других ситуациях. Наставники и послушники не обладают официальными титулами, а потому используют стандартные наименования, распространённые и среди других магов.

Смотритель знамени

Маг, выбранный на роль стража своего кабала, или просто второй по авторитету член кабала, состоящего в Алмазной стреле, должен принять титул Смотрителя знамени и воплотить в себе воинскую добродетель всей своей группы. Смотритель знамени обязан защищать кабал на магических поединках и организовать защиту своего коллектива в случае необходимости. Последнее освобождает лидера группы от необходимости

отвлекаться от управления кабалом или, если сам лидер также состоит в ордене, помогает кабалу практиковать искусство магической войны.

Алмазный пророк

Этим титулом награждают ведущих тактиков или военачальников кабала. В падшие дни современного мира это звание используется только время от времени, поскольку мало кто из современных магов решается развязать полномасштабную войну между несколькими сообществами Пробуждённых. А потому многие Алмазные пророки становятся неофициальными лидерами Консилиума или крупного кабала. Хотя технически полномочия такого мага ограничиваются консультацией своего кабала в военное время, фактически его советы считаются нерушимыми законами.

Отношения

Свободный совет: У нас перед ними нет никаких обязательств.

Стражи вуали: Мы не можем им доверять, но, к несчастью, без них невозможно обойтись.

Мистериум: Они тщательно берегут всё, что мы защищаем. Если бы они ещё знали, что такое благодарность...

Серебряная лестница: Мы не давали клятвы поддерживать их методы, однако мы обещали поддерживать их идеалы.

Свободный совет

Вы это чувствуете? Магия ещё жива в этом мире. Она подобна искорёженному дереву, согнувшемуся под весом Бездны. В военное время целые народы обрушивают на своих противников огонь, падающий с небес. Голоса людей проносятся на незримых волнах от Нью-Йорка до Джакарты, от Могадишо до Москвы. Мир полон сигилы и рун. Мужчины и женщины умирают за знамена своих наций и осушают свои душевные силы во имя процветания торговых марок. Таков век могущества и возможностей. И Пробуждённые могут увидеть тени, отброшенные на земную реальность Высшими царствами... если только взглянут на них с нужного ракурса. Но это ещё и век ужаса, потому что могущество лишено этики. Орудия власти отточены до совершенства, но методы их применения разработаны очень плохо. *По-настоящему* плохо.

Свободный совет понимает, что положение требует изменений. Этот век, это время величественного хаоса необходимо насытить мудростью Пробуждённых. Обратившись к современной форме алхимии, Свободный совет разрушит иллюзии, созданные Незыблемостью, и откроет Спящим глаза.

Возрождение Атлантиды следует признать возвышенным идеалом, однако Свободный совет полагает, что другие маги совершают ошибку, полностью связывая свою деятельность с восстановлением прошлого и рассматривая себя как нечто меньшее, нежели их отдалённые предки. Орден признаёт Град Пробуждённых духовным идеалом всех магов, однако призывает отказаться от распространённого заблуждения, согласно которому древние ритуалы острова магов способны вернуть Пробуждённым былое могущество. Нет, вместо этого члены Совета настаивают на том, что каждый метод обретения силы можно использовать для восстановления связи с Высшими царствами – до тех пор, пока этот метод преследует благие цели. В доисторические времена человечество обнаружило в себе божественную искру, и оно никогда не сможет об этом *забыть*. Единственное, что способна сделать Незыблемость – это подменить божественную искру иллюзиями, окружив людей суррогатами подлинной мудрости. Даже в Падшем мире искатель способен наткнуться на удивительные сокровища.

Мудрость заключена не в одних лишь Арканах. Свободный совет пришёл к пониманию этой истины после того, как поставил вопрос о мудрости самого пути атлантических орденов. Невзирая на величайшую силу, даже великие знатоки магии были слепы к возможностям, которые им дарил новый век открытий и изобретений. Настало время отбросить ветхие системы и встать на тропу исканий, устремившись к истине через демократию и взаимное понимание. Обряды инициации и обилие тайн, скрытых от так называемых “недостойных”, во многом воссоздают иерархию Экзархов и их служителей, Жрецов престола. Члены Свободного совета убеждены в том, что человечеством не следует пренебрегать ради обретения оккультных знаний. Магия живёт не в каком-нибудь умозрительном будущем, но в настоящем, и она движется вперёд с гибкостью человеческой мысли. Цепляясь за традиции, маг рискует навсегда остаться позади.

Общие сведения

В обществе Пробуждённых всегда находилось место мятежникам и непонятым гениям, которые наотрез отказывались верить в простые ответы атлантической традиции. Серебряная лестница высылала их прочь из своих городов, Алмазная стрела отказывалась их защищать, а Мистериум попросту не заносил их идеи в историю магии. Но всегда находились те, кто сохранял чувствительность к духу самой эпохи, и в конце концов слабые ручейки недовольства обратились бурной рекой мятежа. Эта эпоха совпала со временем величайших открытий человеческой истории – а также с величайшими войнами и чудовищным разорением человеческой цивилизации. Трудно сказать, стояли ли за этими событиями сами маги или же им отводилась роль немых наблюдателей, которые могли только извлекать уроки из ошибок Спящего мира. Между Пробуждёнными и другими обитателями Падшего мира пролегает столько слоёв конспирации, что

практически невозможно с полной ответственностью утверждать, кто именно дал толчок тем или иным событиям мировой истории. Но как бы то ни было, в ходе событий, менявших облик Падшего мира, оккультное знание постоянно росло. К началу девятнадцатого столетия кабалы магов по всей Европе сформировали удивительную теорию, согласно которой перевороты ведут к появлению новых оккультных практик, а не воссозданию древних знаний потерянной Атлантиды. Люди не так слабы, как считают Экзархи, и постоянное выживание в темнице Падшего мира даёт им толчки к новым поразительным достижениям.

Новое движение стало известно под сотней различных имён, основанных на самых разных явлениях, от произведений искусства Спящих до эзотерического юмора Пробуждённых. Конфликт был неизбежен. Огни растущего мятежа начали распространяться по всему земному шару, вдохновлённые образом Ихэтуаньского восстания, ружьями Американского Запада и бомбами лондонских анархистов. Историки Мистериума называют этот период Безымянной войной, поскольку другие ордены попросту отказывались признавать право революционеров даже на собственное имя – ведь имена обладают символической силой. Невзирая на то, что внутри более консервативных магических обществ также начинались волнения, каждый из атлантических орденов мечтал увидеть мятеж подавленным и забытым в веках.

Война обескровила силы повстанцев, однако не умалила их пыла и даже подтолкнула новых магов переменить сторону. Молодые участники традиционных организаций заражались верой мятежников в справедливость своего дела и поддавались очарованию новых возможностей, которые предлагали им коллективы повстанцев. И всё-таки, Безымянные не смогли убедить древние ордены в значимости своих идеалов – во всяком случае, до тех пор, пока не начали следовать собственным идеалам вместо того, чтобы попросту разрушать былые традиции. Этим поворотным событием, полностью изменившим положение бунтарей в обществе Пробуждённых, стало Великое отречение.

Жрецы престола хорошо понимали, что бунтари могут послужить им пешками в великой борьбе за разумы Пробуждённых. Безымянные маги активно использовали технологии и другие открытия Спящих, а потому их действия можно было направить на окончательную ликвидацию всяких воспоминаний о существовании Атлантиды. Действуя коллективными методами, Жрецы престола и Безымянные могли создать новый мир, в котором человечество не смогло бы даже помыслить о гипотетическом существовании магии, что уничтожило бы последние недостатки мира-темницы, созданного Экзархами. Жрецы престола обратились к кабалам Безымянных мятежников через своих эмиссаров, предложив им невиданные богатства и власть в обмен на согласие заключить с ними союз, предназначенный для окончательного совмещения технологий и магии с целью установления абсолютной власти над Спящим миром.

И безымянный орден мятежников отказался. Этот отказ сопровождался использованием пистолетов, бомб и невиданных заклинаний. Великое отречение произошло в канун нового 1889 года, и именно оно стало датой официального образования Свободного совета, члены которого наконец сумели найти общего врага. Дух современного мира располагал к окончательному освобождению человечества, а не установлению технократии, и Великое отречение обозначило первый шаг на пути к обретению этой свободы

Представители

Представители древних атлантических орденов убеждают своих последователей, что Свободный совет состоит из необученных бунтарей и аполитичных слепцов, которые угрожают причинить вред окружающим плохо составленными заклинаниями и оскверняют Высший мир одним лишь болезнетворным присутствием своей магии. Иногда это утверждение соответствует действительности. Но с другой стороны, начинающие маги нередко разрываются между противоречивыми сведениями о Свободном совете и

искреннем желанием освободиться от уз послушничества. Многие наставники видят в своих подмастерьях бесплатных рабов или пешек, которых можно использовать в непостижимых войнах за древние знания. Некоторые учителя даже осознанно замедляют обучение своих протеже, опасаясь, что те сумеют превзойти их магическое мастерство. Это порождает череду взаимных обид, подталкивающих молодых Пробуждённых покидать ордены атлантических магов.

Свободный совет предлагает магам условия, в которых идеи молодых Пробуждённых всегда получают достойное рассмотрение, хотя новички, ожидающие, что им дадут абсолютную свободу творить всё, что им заблагорассудится, сталкиваются с непониманием даже в этом “ордене бунтарей”. Свободный совет культивирует демократию, однако это не заставляет его участников бездумно принимать любое решение новичка – в конце концов, на собраниях магов постоянно рассматривается бездна новых решений и предложений. Эти мятежники нисколько не отличаются от других магов в том, что они ведут опасное существование под угрозой столкновения со своими врагами и в постоянной необходимости обрести ещё большую силу. Они верят в идеалы взаимной помощи и защиты и понимают, что само по себе восстание против установленных догм не тождественно процветанию. Пройдя через пламя дискуссий и выдержав суровые испытания, которые постоянно ждут новичков, вступивших в Совет, выжившие превращаются в идеалистичных, но *прагматичных* оккультистов, которые вырабатывают гибкий подход к решению любых затруднений. Мятежники из Совета чаще всего осваивают универсальные методы взаимодействия с мистическим миром, даже если и прикипают к каким-либо определённым сферам магической деятельности. Постоянный интерес в культуре и технологии наряду с непрерывным иконоборчеством создают в сознании бунтарей идеал мага, который совмещает навыки инженера, антрополога и партизана.

Не следует утверждать, что к Совету примыкают лишь молодые маги. Ветераны магических войн также нередко связывают себя с орденом – иногда вследствие разочарования в прежних союзах, а иногда в попытке освоить более радикальные подходы к исследованию оккультного мира. Появление опытных членов в орденом дополняет деятельность Совета участием в политических играх и увеличивает качество оккультных знаний, которыми располагает орден.

Всем бунтарям присущ интерес к современной культуре и крайне скептическое отношение к атлантическому наследию. Среди них даже существуют те, кто ставит существование Города Пробуждённых под сомнение. В любом случае, они верят в бессмысленность самоограничения, к которому неизбежно приводит следование традициям. Если Атлантида и существовала в доисторические времена, у магов должно быть и будущее, которое обязательно должно стать светлее и чище, чем всё, что описывают магические предания. Разумеется, члены Совета редко сходятся друг с другом во взглядах на то, как именно они могут довести магическое – или земное – сообщество до совершенства. В стенах бесчисленных санктумов не затихают голоса спорящих анархистов, капиталистов свободного рынка и других реформаторов от мира магии.

Философия

О том, во что должен верить представитель Совета, написан далеко не один фолиант (из-за которых, в свою очередь, тоже сломано немало дуэльных копий). Невзирая на это, участников организации не объединяет практически ничего, кроме декларации о единстве, подписанной на рассвете прошлого века.

Демократия ведёт к истине; иерархия порождает Ложь

Незыблемость не только скрывает величайшую истину бытия от глаз смертных. Она создаёт особый образ мышления, заставляющий Спящих лгать и друг другу, распределяя власть между рангами и создавая иерархии для контроля за распространением знаний.

Хотя это утверждение носит достаточно радикальный характер, Свободный совет идёт еще дальше, утверждая, что то же проклятие, вынуждающее скрывать свои знания в недрах взаимного обмана, лежит и на самих магах. Каждое поколение Пробуждённых теряет часть знаний, приписываемых только обладателям высших рангов, а потому не переданных окружающим. Равным образом, величайшие тайны Атлантиды (если само существование острова не является очередным обманом) прошли такое количество фильтров и перевоплотились в устах такого числа наставников и послушников, что полагаться на них теперь не имеет практически никакого смысла. Только открытый обмен результатами своих исследований позволит магам отбросить Ложь от порога Высшего мира.

Магия скрыта в самом человечестве; труды Спящих содержат магические секреты

Свободный совет убеждён в том, что человечество никогда по-настоящему не забывало о существовании магии. На инстинктивном уровне смертные тянутся к воплощению этого понимания в собственных чудесах. Разумеется, это лишь тени истинного потенциала всех Спящих, раскрыть который можно только путём Пробуждения, однако смертные направляют зачаточную магическую энергию на раскрытие новых мистических направлений. Культура и технология обладают собственными законами и секретами, бессознательно позаимствованными людьми в Высших сферах, которые жаждут открыться миру. Совет постоянно ищет возможности перенять у смертных современное видение магии, основанное на текущих достижениях науки, а не обветшалой мифологии Пробуждённых. Само собой, это не означает, что магия черпает своё начало в средствах массовой информации и технологиях смертных. Многие бунтари понимают, что доиндустриальные и развивающиеся культуры совершили немало собственных открытий за всё время существования в Спящем мире, а потому было бы расточительством цепляться исключительно за современные западные ценности. Безусловно, существует немало других бунтарей, убеждённых в обратном и верящих в то, что Просвещение и его наследие представляют собой единственные направления человеческой мысли, достойные внимания Пробуждённых. Однако и ту и другую группу связывает общая вера в самостоятельную ценность и жизнеспособность этих культур — что несколько не сочетается с отношением других магов к смертным культурам, в которых они видят лишь отражение атлантического наследия.

Уничтожай последователей Лжи

Этот постулат считается одним из основных пунктов соглашения между всеми кабалами Совета. Хотя каждый из них убеждён, что самыми фанатичными поборниками Незыблемости всегда оставались Жрецы престола, каждый коллектив бунтарей по-своему смотрит на то, как им необходимо уводить общество Пробуждённых от авторитарных традиций. Самые радикальные группы Совета поддерживают идею революционной войны против Серебряной лестницы и других приверженцев консерватизма, хотя другие убеждены в том, что мирная кампания по достижению взаимодействия и проведению реформ на уровне Консилиума постепенно убедит других магов отринуть ветхие традиции своего общества.

Традиции и ритуалы

На данный момент Свободный совет просуществовал немногим более одного века, а потому его представители хорошо понимают, что их традиции были созданы искусственным путём, а не открыты в божественном мире. В обществе бунтарей царит дух адаптации и первопроходчества, и не следует удивляться тому, что кабалы

Свободного совета нередко изобретают собственные ритуалы и церемонии с нуля, приспособлявая их к собственным нуждам.

Ассамблея

Любой коллектив бунтарей основан на демократических принципах, а потому все решения принимаются либо при условии абсолютного согласия, либо при наборе большинства голосов. Равным образом, кабалы часто проводят региональные Ассамблеи в качестве альтернативных Консилиумов, посвящённых местным вопросам. Отдельные группы магов посылают на Ассамблею избранных синдигов (см. далее), которые, в свою очередь, выдвигают предложения, за которые голосуют присутствующие на Ассамблее маги. Участие в некоторых Ассамблеях требует разрыва отношений с Консилиумом, хотя в большинстве случаев такой крайней меры организаторы Ассамблеи не предусматривают. Невзирая на это, решения, принятые на успешно проведённой Ассамблее, могут оказать значительное влияние на Консилиум – разумеется, при условии, что участники Ассамблеи действительно начнут придерживаться решения, принятого на совете.

Кроме того, существует вариант Ассамблеи, известный как Колонна и призванный организовывать боевые действия магов в сражениях против общего врага. Несмотря на то, что к Ассамблее может примкнуть любой демократический кабал магов, преобладающее большинство участников принадлежат к Свободному совету

Дом знаний

Великую миссию Свободного совета по обновлению магических практик можно постигнуть только в свете их стремления постоянно обмениваться магическими открытиями. Такому обмену способствует специализированная система, открывающая членам ордена двери в хранилища магических знаний. Это не всегда означает, что доступ к подобным хранилищам с лёгкостью может получить любой маг, поскольку кабал, отвечающий за сохранность подобного Дома знаний, имеет право диктовать любые условия своим просителям. Некоторые Дома знаний даже основаны на модели открытого рынка и продают магические секреты лишь тем, кто готов платить за них равноценными знаниями, деньгами и Маной. Другие Дома открывают двери лишь тем, кого хозяева заведения сочтут верными последователями Совета – и никому другому.

Технэ

Члены ордена предпочитают называть свой уникальный магический стиль *технэ* – греческим словом, означающим “ремесло” или “искусство”. Техне служит магам Совета не просто дополнением к древним атлантическим практикам, но философским совмещением технологий, искусства и культуры осуществления магического воздействия на современный мир. В то время как остальные ордены опираются за традиции древности, Свободный совет прокладывает дорогу в будущее.

Титулы и полномочия

Должностные позиции в Свободном совете распределяются на основе демократических принципов и предназначены для выполнения исключительно прагматических, а не ритуальных целей.

Эмиссар

Эмиссаром становится член Совета, работающий по решению своего кабала или Ассамблеи над дипломатическим решением ситуации, связанной с магами из других орденов. Эмиссарам не дозволено поддерживать какие-либо идеи или выдвигать собственные предложения, которые не были приняты путём голосования в том обществе, которое он представляет, если только сам кабал или Ассамблея не закрепили за ними

подобное право. В свою очередь, кабалы и Ассамблеи обязуются компенсировать любые потери, понесённые Эмиссаром при выполнении своей миссии

Стратегос

В кризисный период маги Совета могут добровольно отказаться от своих демократических свобод в пользу коллективной работы под командой *стратегоса*, отдающего любые приказы, находящиеся в пределах его компетенции. Большинство стратегосов организуют защиту своих подопечных от внешних угроз, хотя в некоторых ситуациях от них требуется управление экономикой санктумов или организация метафизических обсуждений. Многие Ассамблеи (включая также Колонны) заранее выбирают стратегоса, который будет принимать решения, влияющие на всех членов Ассамблеи. Вне зависимости от конкретного характера деятельности стратегоса, его власть *формально* ограничивается только одной заранее определённой сферой

Синдик

В тех областях, в которых преобладает влияние Совета, члены каждого кабала должны выбрать себе представителя, который будет отстаивать интересы их коллектива на общих собраниях. Синдики не принимают самостоятельных решений, вместо этого обговаривая с другими синдиками вопросы, которые могут затронуть всех членов Совета. Иногда синдикам удаётся достичь большого авторитета в пределах конкретной области. Их взгляды на те или иные вопросы обычно поддерживаются как их кабалами, так и чужими, а потому способность многих синдигов устроить голосование по вопросам, представляющим интерес для всех членов Совета, заставляет участников любых обсуждений прислушиваться к их словам.

Отношения

Алмазная стрела: Они благородны, но их идеалы давно устарели.

Стражи вуали: Презренные шпионы.

Мистерииум: Они хранят то, что уже никогда не потребуется.

Серебряная лестница: Скоро для них не останется места в этом мире.

Стражи вуали

Магия всегда оставалась тайным искусством, и Стражи вуали следят за сохранением подобного положения дел по веской причине. Представители ордена верят, что сущность Атлантиды определяла человечность её представителей. Она вознаграждала плоды человеческого гения и отражала его недостатки. Атлантида была куда ближе к Утопии, чем любые цивилизации, сменившие её на земном шаре, но и она не была безупречной. Стражи вуали убеждены в том, что совершенства может достичь лишь отдельная личность. Ни одно общество не способно приблизиться к идеалу настолько, насколько может сомкнуться с ним индивид. Даже Атлантида нуждалась в своих шпионах, смотрителях и убийцах. В этом мир Спящих нисколько не отличается от неё.

Стражи вуали, также известные как *Visus Draconis*, или Глаз Дракона, тайно защищали Атлантиду от внутренних угроз и предательств. Они утверждают, что это был глубоко неблагодарный труд, поскольку каждому представителю ордена приходилось отказаться от собственных интересов ради общего блага. Даже в период расцвета Град Пробуждённых имел немало тайных врагов: жутких хищников, прячущихся за человеческим обликом, демонов, похищающих души магов, или мятежников, угрожающих городу из безумия или жадности. Даже если представителей ордена не преследовали враги, их ненавидели другие маги, поскольку их роль прославляла законы самой Атлантиды. Подобно своим партнёрам из Алмазной стрелы, Стражи считались орудиями Атлантиды – но не её хозяевами. Однако если войны вели прямодушные и достойные индивиды, заслуживающие уважения, Стражи вуали всегда оставались в тени, работая над устранением тайных угроз. Если бы их новость об их существовании стала достоянием масс, легенда о том, что Атлантиде никогда не угрожали варвары и чудовища, обнаружила бы свою несостоятельность. Иногда Стражам удавалось вернуть жителям острова веру в истинность этой легенды, хотя в последние дни существования этой великой цивилизации ходили слухи, что орден использует шпионаж и убийства для достижения собственных целей.

В годы существования Атлантиды общество Пробуждённых во многом пользовалось результатами тайной работы Стражей. Они проникали в соседние государства и убивали врагов Атлантиды везде, где могли, рискуя собой ради малейшей возможности оказать давление на вождей и правителей чужеземных народов, а в случае необходимости разрушая целые королевства и распалая огни мятежей в стане врага. Некоторые из таких королевств действительно угрожали острову Пробуждённых, во многом из-за интриг магов, не принадлежащих к атлантическому сообществу. Тем не менее, большинство обладало лишь *потенциалом* к уничтожению Атлантиды – и магические шпионы из числа Стражей безжалостно определяли этот потенциал, уничтожая его и не оставляя даже намёков на то, кто стоит за разрушением некогда процветающих королевств. Если Атлантида и была утопией в глазах собственных обитателей, то во многом эту легенду сформировали Стражи, уничтожавшие любые потенциальные опасности ещё в зачаточном состоянии.

Даже после Исхода Стражи не прекращали осуществлять свою тайную деятельность, практикуя древние методы шпионажа в землях простых людей, создавая неуловимые тайные общества и сплетая мифы, которые намертво запечатлевались в истории человечества. Они использовали всё, от интриг и обманов до смертоносных лезвий для того, чтобы защищать общество Пробуждённых как от обычных людей, так и от сверхъестественных врагов. Даже невзирая на глубоко прагматичные цели ордена, идеалы Стражей не лишены мистической ценности. Члены Ордена твёрдо верят, что каждый Парадокс углубляет Бездну между мирами, а потому истина о существовании магии никогда не должна стать достоянием общественности. Они сами приносят великую жертву, веками поддерживая закулисную деятельность за пределами человеческого восприятия. Они с готовностью оскверняют собственную духовную карму ради того, чтобы этого не пришлось делать другим Пробуждённым, и они продолжают следить за

тем, чтобы другие маги никогда не столкнулись с охотниками на ведьм и другими, поистине нечестивыми врагами своего общества.

Общие сведения

Не считая Жрецов престола и Истребителей, в Падшем мире не существует ордена, который бы ненавидели с такой силой, как Стражей вуали. Общество Пробуждённых относится к ним как к необходимому злу – глубоко порочным, однако необходимым союзникам. Даже Свободный совет, невзирая на хаотичность своих методик, пользуется куда большим почётом из-за стремления к новым открытиям, а не преследованиям окружающих. Пробуждённые вполне способны преодолевать великие преграды ради обретения свободы, и большинство магов отличаются врожденным предубеждением против тех, кто старается ограничить человеческие желания.

Тем не менее, орден существует по сей день, и даже несмотря на пугающую репутацию Стражей, другие маги продолжают искать их поддержки в кризисных ситуациях – и члены ордена никогда не забывают обратиться к ним за ответными услугами. Хотя добровольно с ними сотрудничает далеко не каждый из Пробуждённых, умелый Страж вполне способен отыскать в шкафу другого колдуна целый ворох скелетов, которых можно будет использовать в своих интересах. Если Стражи и овладели подлинным мастерством в какой-либо сфере, то это искусство осуществлять свою деятельность за пределами восприятия Спящих. Они способны подбрасывать в нужное место нужные сведения и аккуратно отмерять силу магического воздействия на окружающих, защищая общество магов от его врагов и вместе с тем подчиняя его интересы своим. Если верить слухам, некогда орден был в состоянии манипулировать целыми нациями и цивилизациями, заставляя чужие народы работать для достижения их собственных целей. Даже сегодня Стражи пропитывают мировые культуры тайными знаниями и оккультной символикой, изменяя сознание смертных. Представители ордена заручаются помощью смертных в обход их ведома и согласия, обращаясь в бесполезные (но не бессмысленные) тайные общества, учреждённые самими Стражами многие века назад. Истории о династиях, созданных для вечной службы ордену, и о пыточных камерах, созданных для сверхъестественных пленников, беспрерывно звучат из уст Пробуждённых, хотя считается, что не менее половины подобных историй были придуманы самими Стражами.

Там, где врагов магического сообщества не получается сразить незаметным воздействием на их разум, в дело вступают невидимые клинки, бесшумные выстрелы и смертоносные заклинания. Всё это создаёт Стражам вуали репутацию древнего ордена ассасинов. Стереотипные образы изображают участников организации как хладнокровных убийц, одержимых смертью, однако следует ещё раз подчеркнуть, что эти маги знают, в чём заключается их величайший грех. Это делает их ещё опаснее. Они твёрдо верят, что каждое их действие необходимо для достижения полного контроля магов над миром Спящих, а каждое преступление – для окончательной победы над Экзархами.

Представители

Стражи вуали выбирают рекрутов с величайшими предосторожностями, незаметно организуя процесс посвящения мага в свои секреты сразу после того, как тот проявляет свой мистический потенциал и должный образ мышления. В начале инициации они подталкивают новобранцев ко вступлению в тайное общество, в котором состоят как другие Стражи, так и простые смертные. Старшие члены ордена испытывают новичка на способность хранить секреты от непосвящённых и совершать нравственно неоднозначные поступки ради достижения высшей цели. Эта стадия инициации известна под названием Серой вуали – наименее важного слоя, затеняющего тесную сеть интриг, предназначенных для испытания мага и изучения его этических принципов на вопрос адаптации к методам ордена.

Второй стадией становится Багряная вуаль. На это этапе маг должен уже быть готов пойти на убийство ради своего общества. Иногда новичку действительно приходится убить человека, которого орден назначил жертвой, в то время как иногда новобранцу достаточно просто продемонстрировать свою готовность совершить подобное преступление. С другой стороны, важно отметить, что Стражи не принимают в свои ряды безропотных слуг. Им нужна верность своих последователей, доведённая до такой степени, что каждый из них с лёгкостью пойдёт на убийство, обман и даже самопожертвование ради своего ордена. Тем не менее, им не нужны те, кто полностью выносит вопрос о нравственной стороне своей деятельности за рамки собственного существования.

А потому орден проводит последнее испытание, именуемое Чёрной вуалью, в ходе которого маг оказывается в затруднительном положении, выбраться из которого можно лишь совершив поступок, который считается безнравственным даже по критериям самого ордена. Если маг сдастся под гнѐтом обстоятельств и совершит подобный поступок, дорога в орден для него закроется навсегда. Тайные общества, о которых он знал всё это время, бесследно исчезнут. Его не убьют, однако другие Стажи будут следить за ним до конца его дней. И только если он откажется совершать преступление ради собственного спасения, орден сорвѐт последнюю вуаль с его глаз, приняв его в свои ряды с распростѐртыми объѣтиями.

Многие полагают, что орден отбирает для вступления только тех, кто и до Пробуждения был убийцей, шпионом или участником политического заговора, однако это мнение основано на ошибочном понимании целей ордена. Стражи вуали используют земные службы разведки и тайные общества как площадки для экспериментов, однако большинство людей, состоящих в этих структурах, давно уже вступили в орден. А потому Стражами часто становятся люди с ничуть не запятнанной биографией. В сущности, с большей вероятностью орден превратит в своего шпиона простого рабочего, готового пойти на жертвы для достижения необходимой цели, чем наймѐт психопата, созданного государством.

Философия

Стражи вуали редко записывают свои постулаты на материальных носителях, потому что написанное раскрывает свои секреты любому, кто умеет читать. Вместо этого орден целиком полагается на устные традиции. Ещѐ на стадии первых испытаний новичка знакомят с Законом маски, однако полностью его значение раскрывают лишь магам, преодолевшим все три вуали.

Парадокс углубляет Бездну в наказание за гордыню

Парадокс представляет собой не простую брешь в каркасе реальности. Это дверь, открывающая яду Бездны дорогу в мир смертных. Доказательством этого убеждения Стражи считают мистические аномалии и проявления мира духов, связанные с Парадоксами, а также древние традиции, описывающие астральные путешествия как некогда привычное и вполне естественное явление. Члены ордена отвергают грубое применение магии для решения повседневных задач. Любой Страж, разбрасывающийся заклинаниями, способными изменить реальность, рискует понести наказание – или стать жертвой куда более страшной участи. Стражи считают, что Высший мир неспроста лишѐн проявлений открытой гордыни. Будучи тайными мастерами высшего Искусства, маги также обладают своим местом в космическом миропорядке. Если их души не смогут использовать свои незримые дарования для сохранения Падшего мира в нетронutom состоянии, появится вероятность того, что они используют свои тайные силы во зло.

Совершение грехов ради высшей цели приносят мудрость

Мудрость – отнюдь не абстрактное понятие, а совершенно реальное явление. Стражи вуали убеждены в том, что просветление представляет собой совершенно живую (пусть и лишённую своей личности) сущность, которая посещает тех, кто её ищет. Большинство магов оттачивают свою Мудрость путём осторожного применения магии и культивации нравственных переживаний, поскольку магия есть искусство совершенствования своей человечности, а не разрыва связей со своей смертной природой. И всё-таки Стражи вынуждены идти обратным путём. Ложь и убийства ничуть не способствуют культивации нравственности, однако если они становятся жертвами, необходимыми для обретения общего блага, то и они способны принести магам Мудрость. Представители ордена хорошо понимают, что их пути ведут к нравственной деградации, однако лишь это позволяет другим Пробуждённым жить в безопасности и справедливости. И пусть классические доктрины утверждают, что каждой из добродетелей соответствуют совершенно реальные метафизические проявления, многие Стражи чувствуют удовлетворение от одной мысли о том, что их жертвы помогут другим Пробуждённым обрести высшую Мудрость.

В Падшем мире должна господствовать честь

Любое правление зависит от чистоты личности самого индивида. Пробуждённые мудрее Спящих, наставники – мудрее учеников, а потому маги обязаны воспитывать великую среди тех, за кого они несут ответственность, до тех пор, пока это не мешает ему выполнять свои обязательства и не ставит под угрозу их собственные пути к просветлению. Скрытые уровни магических тайн и символов созданы для того, чтобы отсеивать всех недостойных и подпускать к обретению высшей истины только тех, кто её заслуживает. Спящие не должны играть с наследием Атлантиды и угрожать Пробуждённым, а потому магам следует аккуратно делиться тайнами только с самыми мудрыми и скрывать своё присутствие от других, мягко руководя ими из-за кулис. Идеалы меритократии запрещают Стражам проявлять шовинизм, поскольку пол, сексуальная ориентация, этническая принадлежность и большинство других факторов редко определяют качества личности. А потому Пробуждённому следует выносить мелкие предубеждения за рамки своего отношения к окружающим.

Традиции и ритуалы

За исключением стадий вуали, описанных выше, Стражи придерживаются и других ритуалов, самыми распространёнными из которых считаются следующие.

Маска

Маска представляет собой нечто большее, нежели просто новая личность. Это поистине новая жизнь, которую Стражи ведут для осуществления той или иной цели. Считается, что существует всего 49 архетипов магической личности, которые варьируются от Жреца черепов, превращающего убийство в акт высшей святости, до Скипетра, созданного для командования окружающими. История и культура предлагают Стражам бесчисленные варианты подобных личностей, включая Чёрный костюм, Мудрого торговца и Раненого солдата. Иногда Стражи дополняют подобные роли самыми настоящими зачарованными масками, а некоторые должности в иерархии ордена даже требуют от магов их ношения.

Выражаясь абстрактным языком, традиция Маски представляет собой череду заклинаний, изменяющих личность колдуна таким образом, чтобы он мог действительно вжиться в определённую роль. Так, члены ордена надевают Чёрный костюм для того, чтобы принят обличье правительственного агента, скрывающего доказательства существования сверхъестественного мира, а личность Скипетра позволяет им управлять современными корпорациями и государственными учреждениями. Что характерно, Маска

дисциплинирует мага, требуя от него постоянного подавления своего эго для более правдоподобного отыгрыша чужой роли.

Лабиринт

Понятие “Лабиринт” служит лишь одним из множества терминов, употребляемых для описания целой сети тайных сообществ, пятых колонн и фальшивых культов, которые учреждают Стражи вуали с целью замалчивания самого факта существования магии от недостойных – или для укрепления своей власти над Спящими. В частности, новобранцы ордена знакомятся с таким Лабиринтом изнутри, когда преодолевают одну ложную вуаль за другой до тех пор, пока не дойдут до дверей настоящего ордена. Подобные организации редко служат для обретения прямого контроля над Спящими. Вместо этого деньги из государственной казны оседают в теневых бюджетах, тайные клубы поддерживают удобные для ордена предприятия, а полицейские из числа Спящих преследуют культы, подолгу изучая поразительную, но глубоко ложную информацию, которой их наделили Стражи. Даже на мистическом фронте орден разворачивает бесчисленные операции по отвлечению внимания других магов, бросая в благодатную почву семена ложных пророчеств, которые в будущем смогут использовать сами Стражи. Одураченным магам, клюнувшим на иллюзорные возможности Лабиринта, поистине нет числа. Далеко не один маг поверил в маскарад Стражей, бросившись за возможностью обрести власть над организацией, которой просто не существует.

Должности и полномочия

Стражи вуали выработали объёмную иерархию должностей, из которых немало относятся к ложным организациям Лабиринта, а некоторые созданы лишь для взаимодействия с магами из других орденов. Помимо них, в ордене могут существовать и тайные должности, известные только правящей верхушке и скрытые от глаз непосвящённых из числа самих Стражей. Только две должности можно назвать по-настоящему известными в обществе Пробуждённых.

Интерфектор

Интерфекторами называют следователей и палачей, работающих на Консилиум. При выполнении официальных заданий каждый из Интерфекторов скрывает своё лицо под маской. Считается, что при встрече с таким Пробуждённым каждый маг должен ритуальным образом выразить своё презрение к их профессии – например, отказавшись прикасаться к ним или наступив на их тень. Как правило, маги, занимающие позицию Интерфектора, постоянно сменяют друг друга (надевая маску на всё время пребывания в должности), с целью поддержания анонимности этого дознавателя. Услугами Интерфекторов пользуются либо очень старые, либо по-настоящему репрессивные формы Консилиума. С каждым годом эта должностная позиция используется всё реже, и многие маги в открытую поднимают вопрос о её упразднении.

Эпопт

Должность эпоптов (“наблюдателей”) предназначена для выполнения двух ключевых функций. Прежде всего, они следят за Лабиринтом, поддерживая сеть влияния Стражей на окружающий мир и поддерживая уровень распространения дезинформации на должном уровне. Тем не менее, они же набирают и новых рекрутов, организуя их путь сквозь вуали. Мало кто из эпоптов работает в одиночку. Каждый из них распределяет задачи по поддержанию тайной деятельности ордена между Стражами и занимается посвящением новобранцев, а потому эпоптом может стать только опытный Страж, хотя в большинстве случаев такие Стражи не занимают высших позиций в иерархии ордена. Стражи вуали знают цену своему Лабиринту, однако они стараются сохранять дистанцию между собой и тайными играми этой ложной сети конспираций. Что касается эпоптов, то многие из них

прикипают к деятельности ложных организаций и привыкают к власти над Спящим миром настолько, что начинают бороться за сохранение своего земного могущества вместо того, чтобы перейти к реальным заботам представителей высших рангов.

Отношения

Алмазная стрела: Пусть они борются с явными противниками. Мы возьмём на себя остальных.

Свободный совет: Невежественные бунтари.

Мистериум: Существуют секреты, которых не должен узнать никто.

Серебряная лестница: Нам приходится исправлять их ошибки, но такова наша доля.

Мистериум

Забудьте о правительствах и оккультной политике Падшего Мира. Знание – сила. Со временем тайные знания берут верх над земными амбициями. Члены Мистериума убеждены в том, что их орден – чистейший из всех магических организаций, поскольку он разорвал всякую связь с бессмысленной властью Падшего мира. Эти маги идут по тропе непрерывного поиска новых магических знаний. Это не означает, что среди них нет влиятельных мистагогов, как называют себя сами последователи Мистериума. Хотя орден и не подталкивает своих представителей к удовлетворению личных амбиций, каждый из них ищет знаний, и обретение власти становится приятным дополнением к получению величайших оккультных сокровищ: колдовских знаний.

Стереотипным кабалом, вышедшим из рядов Мистериума, может служить коллектив нелюдимых учёных, сдувающих пыль с обветшалых гримуаров и использующих проржавевшие артефакты. Иногда этот стереотип находит своё воплощение в действительности. Охота на ведьм и мелочность окружающих смертных давно подтолкнули орден к самоизоляции. Представители ордена долгие века ожидают благословенной минуты, когда человеческое любопытство возьмёт верх над слепым догматизмом. Старые мистагоги до сих пор обитают в огромных библиотеках, похожих на древние крепости, однако современные представители ордена более склонны к активным поискам. Нынешним мистагогом может стать археолог, криптограф и знаток древних загадок в одном лице, ищущий новые тайны в пыльных руинах. Он определяет, как лучше расположить городскую улицу в соответствии с магической геометрией, и составляет программные коды. Однако помимо решения оккультных загадок члены Мистериума вынуждены заниматься и борьбой с противниками своего ордена. Древние проклятия и пули культистов пытаются сохранить знания Атлантиды в секрете, а магов – в блаженном неведении, и им нужно что-то противопоставить. Современные представители ордена ищут в равной степени библиотекарей и авантюристов от мира учёных.

Современный мир представляет собой хранилище тайных знаний, которые необходимо извлечь из-под песка, каталогизировать и распространить по всему обществу Пробуждённых. Маги Мистериума постоянно странствуют по отдалённым уголкам земного шара в попытке найти что-то новое, что ещё можно добавить к сумме накопленных знаний. Однако это не означает, что орден открыто делится с миром магов открытиями, полученными такой ценой. Более того, некоторые тайны слишком опасны, чтобы их можно было открыть общественности, или слишком ценны, чтобы их можно было отдать в чужие руки бесплатно. Мистериум тратит немало денег и даже жизней для осуществления своей деятельности, а потому ему требуются определённые рычаги нажатия на окружающих для финансирования, снаряжения и защиты новых экспедиций.

Общие сведения

Забытому обществу Атлантиды члены Мистериума служили библиотекарями и учёными. В древних сказаниях сохранилось описание Горницы стонов, в которых маги разговаривали с призраками усопших исследователей и пользовались обширными библиотеками, содержащими книги, написанные на языках фей, демонов, ангелов и богов. В древние времена члены ордена отправлялись в долгие экспедиции по диким землям, изучая естественные науки и незаметно внедряя инновационные технологии в варварские культуры. Подобные экспедиции носили в равной мере научный и военный характер, поскольку варвары (и порождения ночи, нередко стоявшие за действиями чужеземцев) испытывали к Великому городу только ужас и ненависть. Первые мистагоги платили за свои знания кровью, что принесло им почётное место в серебряных чертогах Города Пробуждённых.

Не будь в обществе атлантических магов Мистериума, также звавшегося *Alae Draconis*, или Крылья Дракона, кабал, занявший в те годы престол, никогда не сумел бы возвести

Небесную лестницу. К тому времени орден обладал влиянием, практически равным могуществу Серебряной лестницы, а потому его руководство начало отказывать чужакам в доступе к хранилищам знаний в надежде, что это позволит удержать соперников от захвата его драгоценного места в атлантической иерархии. Это сделало членов ордена невольными архитекторами Падения, уничтожившими собственные библиотеки. Выжившие от всего сердца надеялись, что племена варваров, которые они некогда разоряли, оплатят им той же монетой и таким образом распространят знания Атлантиды по всему миру. После Исхода представители ордена основали собственные традиции, обучив местных дикарей искусству письма, поэзии и сложению легенд, зашифровав в литературном наследии этих древних цивилизаций магические секреты своего народа. Они надеялись, что будущие поколения сумеют отличить правду от вымысла и Пробуждение откроет их разуму тайны Мистериума, вдохнув новую жизнь в искусство потерянной Атлантиды.

Современные мистагоги верят, что именно им предначертано стать этим будущим. Настал час освободить тайны магии из темницы древних языков, мифологических саг и забытых хранилищ. И в их глазах эта миссия преобладает над целями и интересами любых других орденов. Хотя взгляды учёных на осуществление своей деятельности не всегда совпадают, представителей ордена объединяет убеждение о вторичности смертной истории по отношению к знаниям Атлантиды. Единственное, что имеет значение, – это сама Атлантида, магия и секретные шифры, лежащие глубоко в земле. Именно поэтому представители других орденов обвиняют Мистериум в расхищении усыпальниц и опустошении древних хранилищ знаний. Тем не менее, представители ордена считают подобное отношение обыкновенным ханжеством, поскольку ни один маг не откажется получить в свои руки знания, обрётённые членами ордена с величайшим риском для жизни.

Представители

Большинство членов Мистериума отличаются прекрасным образованием, превосходя в этом даже магов других орденов. Безусловно, их общество не закрывает двери и необразованным колдунам, если те обладают явными дарованиями, а потому даже такие новички быстро осваивают академические методики, необходимые для распознавания и анализа магических богатств, с которыми им придётся работать в дальнейшем. В то же время по-настоящему эрудированные маги далеко не всегда освобождаются от дальнейшего обучения в рядах Мистериума, поскольку и им необходимо научиться выживать в дикой местности и исследовать оккультные руины или хорошо защищённые хранилища знаний. Последнее время члены организации начали погружаться и в изучение современных городов, применяя знание социологии или даже грабёж в попытке обрести утраченные сокровища. Им известно, что Спящие, конкуренты из числа других магов и даже чудовища прячут самые драгоценные артефакты в своих музеях, тайных ложах и частных особняках. А потому, вместо того чтобы просто позволить этим реликвиям пылиться в безвестности или использоваться для достижения безнравственных целей, орден стремится заполучить их любой ценой. Подобные ситуации требуют знания уличной жизни, а потому некоторых современных участников организации сознательно набирают из числа тех, кто сможет заполнить эту нишу.

Кроме того, члены ордена хорошо понимают, что истинные знания кроются не только в пыльных томах и ржавых артефактах. Секреты Атлантиды зашифрованы в устных преданиях и древних обычаях. Задача Мистериума заключается в том, чтобы заносить их в свои базы данных при малейшей возможности и искать скрытого смысла в каждой фразе и каждом жесте. Тайны магии можно найти даже в современной архитектуре, в фильмах или в хаотичном пространстве Интернета. В последнем случае исследователям надлежит проявлять особую осторожность, поскольку большая часть СМИ содержит и тайные послания, вложенные в них сверхъестественными манипуляторами. К этой же категории

поисков можно отнести и попытки ордена обнаружить тайны, сознательно зашифрованные другими магами. Порой мистагогам приходится совмещать роли воров, шпионов и даже художественных критиков, если они хотят занести новые знания в библиотеки ордена.

Философия

Этика ордена сосредоточена на его миссии по обнаружению и сбережению тайных магических знаний. Представители ордена написали на эту тему не один научный труд, но содержание большинства из них можно сократить до трёх следующих афоризмов.

Знание – сила

Без оккультного знания маг становится пустым местом. Но обретая его, он становится знатоком космических тайн и величайших проблем человеческой расы. Экзархи заточили мир в темницу невежества, потому что понимали эту горькую истину. Некоторые теоретики Мистериума идут дальше, утверждая, что знания представляют собой реальность саму по себе, и эта реальность может принимать форму понимания Высшего мира или модели чистой информации, которую можно запрограммировать, подобрав нужное заклинание. С точки зрения таких философов, невежество представляет собой нечто большее, чем простой изъян личности. Вера в иллюзии ослабляет реальность окружающего мира и углубляет Бездну.

Знание необходимо сохранить

После падения Атлантиды человечество с головой погрузилось в невежество, поразившее в равной степени и Пробуждённых, и Спящих. Ситуация достигла таких разрушительных масштабов, что отступники и бунтари из Свободного совета порой даже утверждают, будто Города Пробуждённых никогда не существовало! Члены Мистериума искренне верят в то, что открытие и сохранение магических традиций человечества представляет собой единственный путь к преодолению пагубных результатов Падения. Каждый клочок оккультного знания может стать инструментом, который маги используют для соединения Земли и Небес – или, по меньшей мере, для замедления постоянного роста пропасти, разделяющий обе реальности.

Знание имеет свою цену

Оккультное знание может быть чрезвычайно опасно, и обрести его можно только великой ценой. А потому члены Мистериума не открывают своих секретов Спящему миру, и даже маги должны выполнить определённые требования, если хотят приобщиться к открытиям ордена. Орден всегда требует платы за свои знания. Идеальной платой за необходимые знания может стать необычный гримуар или зачарованный артефакт, но даже в таких ситуациях члены Мистериума не обязательно идут навстречу просителю. Среди величайших приобретений ордена существуют книги и тайные имена, которые не дозволено открывать никому среди Пробуждённых, поскольку такие знания открывают дорогу в мир тем, кого нельзя пускать в земную реальность, или ведут к созданию оружия, способного навсегда разрушить баланс сил в обществе Пробуждённых. В отличие от Стражей вуали, Мистериум не считает, что эту проблему можно решить, просто обманывая недостойных. Вместо этого орден навсегда отказывает им в доступе к тому, что ищут эти глупцы.

Традиции и ритуалы

Ритуалы Мистериума основаны на методиках приобретения и сбережения знаний. По мере своего продвижения в иерархии ордена мистагоги приобретают новые уровни допуска, однако взамен от них ожидают внесения новых открытий в библиотеки ордена.

Каждый маг должен обогатить хранилище знаний Мистериума секретами соответствующей ценности или посвятить их хранению всю свою жизнь.

Атенеум

Атенеумом называется хранилище Мистериума. В отличие от Домов знаний Свободного совета, Атенеум представляет собой тайное учреждение, в котором мистагоги со всего ордена собираются для сохранения и каталогизации своих находок. Члены ордена всегда накладывают на Атенеум сильные защитные заклинания, а само учреждение находится в прямом ведении Куратора. Когда представитель другого ордена выражает желание ознакомиться с материалами Атенеума, их перемещают в заранее обговорённое место, и посторонний вынужден изучать их под бдительным присмотром. В обществе мистагогов не существует “ключевого” Атенеума; подобные заведения учреждаются везде, где местные члены ордена видят в этом необходимость. Как правило, области, находящиеся во власти единого Консилиума, либо располагают собственным Атенеумом, либо обладают доступом к Атенеуму ближайшего региона.

Атлантическая мистерия

Даже мистагоги не обладают абсолютным доступом ко всей коллекции знаний ордена. Атлантической мистерией называется обряд посвящения, опирающийся на ясновидческие способности магов для того, чтобы определить, насколько выбранный мистагог соответствует желаемому уровню доступа и каким образом он способен доказать, что удовлетворяет этому требованию. Как правило, руководители ордена поручают кандидату выполнить определённое задание или принести жертву, соответствующую данному уровню допуска. За редкими исключениями подобные испытания всегда предполагают сбор новых сведений или приобретение опасного (или похищенного) оккультного материала. Высшие уровни знаний, связанных с Царствами магии, Бездной и определёнными заклинаниями призыва, как правило, требуют равнозначно высокого уровня посвящения.

Титулы и полномочия

Звание мистагога получают все члены Мистериума: для этого достаточно пройти обряд инициации в Тайны ордена. Тем не менее, разным уровням посвящения соответствуют разные символические звания. Всего выделяют пять уровней посвящения, а потому звание определённого мага может сказать окружающим, какого уровня он достиг (как, например, в случае с адептом третьего яруса). Помимо этих символических титулов выделяются два общераспространённых звания.

Цензор

Цензор хранит величайшие знания ордена в тайне от окружающих. В то время как это может вызывать у представителей других орденов откровенное негодование, цензоры знают, что передача определённых формул или имён в нечистые руки может привести к настоящему перевороту в магическом мире. Цензорами становятся только те мистагоги, которые владеют какими-либо воинскими искусствами, поскольку определённая часть обязанностей заключается в том, чтобы отобрать опасные знания у других магов. Мятежники из Свободного совета считают группы подобных магов самопровозглашёнными эскадронами смерти, созданными для истребления свободомыслящих магов. Хотя среди Цензоров существуют те, кто действует ради достижения политических целей, нельзя отрицать, что они спасают жизни множеству других магов и даже Спящих, скрывая оккультные знания от недостойных. Цензоры никогда не уничтожают то, что им удалось отобрать. Такие секреты хранятся за множеством замков, ключей и охранных знаков Атенеума.

Куратор

Кураторами становятся лишь признанные маги (то есть адепты второго или более высокого яруса) и состоявшиеся исследователи. Кураторов, предавших свой орден, ждёт смерть. Тех, кто проявил недостаточную компетенцию, лишают всех посвящений или заставляют работать лишь с базовыми секретами ордена до тех пор, пока они не вернут доверие окружающих.

Отношения

Алмазная стрела: Они охраняют наши знания.

Свободный совет: Они принимают модные веяния за настоящую мудрость, упуская из виду самое главное.

Стражи вуали: Постоянная необходимость лгать оставляет неизгладимый след на душе Пробуждённого.

Серебряная лестница: Нельзя вести кого-то вперёд, не зная дороги.

Серебряная лестница

Некогда маги правили миром. Никогда не забывайте об этом. Не верьте тому, что гордыня привела к Падению Атлантиды и что человечество заслужило своё изгнание во тьму. Это лишь очередная часть Лжи. Не позволяйте Экзархам заточить идеалы магов в темницу обмана так же, как они заточили в темницу Спящего мира и саму магию. Завоевание реальности – война за Империум Мистериорум – идёт именно так, как должна идти. Расширьте границы своего восприятия, и вы увидите, что Падение Города Пробуждённых было лишь частью небольшой схватки. Отступление? Да, колдунам пришлось сдать былые позиции, но они могут вести и другие войны – за невидимые престолы, которые нужно свергнуть в космических дворцах. Позвольте судьбе человечества объединиться с великой миссией Пробуждённых, и вы поймёте предназначение Серебряной лестницы.

Таково пророчество, зародившееся много веков назад, когда Исход заставил теархов взглянуть на руины некогда процветающей Атлантиды. Последователи Серебряной лестницы считают подобные разрушения вполне приемлемой ценой за обретение высшей награды, к которой стремятся все Пробуждённые. В сущности, члены ордена призывают не падать духом даже после таких потерь, поскольку каждый из них обладает великим оружием, которого никогда не получают Экзархи, и имя этому оружию – Спящие.

Несмотря на грандиозные планы Экзархов, их слуги, включая Жрецов престола, ничем не отличаются от рабов, старающихся удержать Спящих в состоянии полной незыблемости и невежества. Серебряная лестница видит свой путь к победе в поддержке непросветлённого человечества и распространяет огонь Пробуждения по земному шару, где это только возможно. Незыблемость придаёт их работе опасный характер, а потому дарить озарения смертным приходится таким образом, чтобы лишь самые прозорливые мужчины и женщины смогли ухватиться за шанс окончательного Пробуждения. Маги должны быть готовы к принятию этих новых учеников. Им необходимо поддерживать тесную взаимосвязь для того, чтобы распространять влияние Пробуждённых на весь Падший мир и начать подготовку к предстоящим сражениям. Серебряная лестница не согласится ни на какой другой результат, кроме великой армии Спящих под руководством незримой сети магических обществ. Когда они соберут эту армию, придёт время построить лестницу до небес ещё раз.

Общие сведения

Когда-то Серебряная лестница правила всеми магами. Они не были официальными повелителями Атлантиды, однако они играли роли советников, следивших за балансом магических сил в том мире. Они были *Vox Draconis*, Гласом Дракона. Будучи одновременно жрецами, судьями и визирями, теархи поддерживали величайшие законы магии. Сохранять единство целого племени магов – непревзойденное достижение, повторить которое с тех пор не удалось никому. Неудивительно, что орден гордится этой частью истории до сих пор. Когда судьи Серебряной лестницы добросовестно выполняли свою работу, они поддерживали баланс сил между магами и непросветлёнными смертными. Как жрецы они выступали за сохранение гармонии между материальными нуждами и духовными устремлениями. Безусловно, даже в годы расцвета своего ордена теархи не были лишены человеческих слабостей, и они куда больше других Пробуждённых пленились обещаниями Небесной лестницы. Вознести человечество над богами и демонами – какое обещание могло взбудоражить их разум больше?

В то время как остальные маги были раздавлены Падением Атлантиды, Серебряная лестница отнеслась к этому лишь как к уроку истории. Хотя некоторые из представителей ордена всё ещё говорят о гармонии между материальными и духовными устремлениями, большинство используют это понятие как отправную точку, призывая общество Пробуждённых завоевать Империум Мистериорум для всего человечества. К счастью, теперь им уже не придётся сражаться с нечеловеческими противниками, вознёсшими себя

до небес. Нет, Экзархи совершили величайшую ошибку, безотчётно открыв членам Лестницы свою слабость. Погрузив человечество в Ложь Незыблемости, Узурпаторы показали возрождающемуся коллективу теархов свой страх перед смертными. Если человечество получится сплотить в единую армию для борьбы с Экзархами, правлению Узурпаторов придёт конец. А потому члены Лестницы выжидают удобного момента, насаждая своих советников по всему миру и нащёптывая инструкции генералам, министрам и принцам.

С не меньшей страстью представители ордена борются за сплочение магов. Горький опыт Исхода позволил им реформировать всю правительственную систему магов в Консилиум и кодифицировать бесчисленные интерпретации Искусства в уставе законов, которым должны подчиняться все Пробуждённые. Ортодоксальные ордены чаще всего признают неоспоримую ценность правления Лестницы, хотя назвать их указания прямым контролем было бы грубой ошибкой. Даже в тех случаях, когда в Консилиуме начинает господствовать другой орден, теархи остаются в числе ведущих советников, предлагая свои советы Иерарху и его приспешникам.

Представители

Орден глубоко нетерпим к ошибкам и чрезмерной саморефлексии. Хотя – согласно теории ордена – маги действительно не должны позволять надменности вмешиваться в их деятельность по сохранению контроля над окружающим миром, никому среди Пробуждённых не следует умалять своих достоинств, принимая ответственность за события, на которые они не могли повлиять, или прислуживая недостойному повелителю. И пусть такой взгляд приводит к определённым разногласиям с окружающими, орден готов черпать уроки в любых конфликтах. В конце концов, участие в разногласиях не даёт мыслям заостряться.

А потому успешный теарх обладает несколько спорной, но глубокомысленной личностью, скрывающей под собой железную волю. Такой маг хорошо подкован как в политических, так и в оккультных вопросах. Ему не следует целиком погружаться в теоретические аспекты магии, если только изучение теории не обещает принести в дальнейшем вполне практические результаты. Как бы то ни было, маг не должен использовать это правило для простого увиливания от магических тренировок.

Хотя Серебряная лестница далеко не всегда полагается на столь прямолинейные тактики, в целом орден стремится поддерживать имидж сильного и практичного коллектива правителей. Безусловно, в некоторых ситуациях требуется более мягкий подход, однако подобные тактики не должны угрожать престижу теархов. Чаще всего они следуют постулату “Обличайте своих врагов вслух, свои же ошибки признавайте шёпотом”, хотя это не означает, что тихие речи теархи продумывают не столь скрупулёзно, что и публичные.

Философия

Правовые основы философии, которой следуют члены Серебряной лестницы, категоризированы в четырёх Элементальных принципах ордена. Долгие тысячелетия Лестница распространяла эти доктрины как среди Спящих, так и в сообществе Пробуждённых. Формального устава подобных принципов не существует в природе, а потому чаще всего эти принципы описываются в виде серии притч или афоризмов.

Алмаз:

Пробуждённые составляют единую нацию

В сфере Элементальных принципов образ алмаза воплощает священную, трансформированную Землю, которая служит фундаментом для любых магических достижений. Согласно этому принципу, маги объединены своим атлантическим происхождением и задачей по возвышению всего человеческого рода. Всё это позволяет

говорить о них как едином народе, и каждый маг должен придерживаться законов своего племени. Отступников наподобие Истребителей и Жрецов престола необходимо предать справедливому суду. В любом случае, ни один правительственный орган Спящих не должен обладать в глазах магов большей законностью, чем Консилиум Пробуждённых.

Гром:

Империи по праву принадлежит человечеству

Величайшая миссия Пробуждённых заключается в сохранении Империи Мистериорум – Владычества Тайны – для всего человечества. Ни бог, ни Экзарх не имеют права вершить над человечеством суд, и даже природные катаклизмы должны покориться воле человека из-за его божественного происхождения. Гром есть заряженный Воздух, дыхание человеческой жизни, а потому нравственный долг каждого Пробуждённого биться за сохранение Империи Мистериорум должен рассматриваться как синоним битвы за саму жизнь.

Звезда:

Восхождение по Серебряной лестнице ведёт к победе

Звезда служит символом Высшего пламени в форме Башен Оракулов. Маги Серебряной лестницы некогда были жрецами и судьями Атлантиды, а потому их величайшая привилегия заключается в управлении плодами Звезды в битве против Экзархов. Представители ордена убеждены в том, что самые могущественные члены их организации получают указания непосредственно от Оракулов. Теархи должны вести Пробуждённых на бой с Незыблемостью, и как сеншалы Оракулов, они должны встречать в коллективе магов лишь уважение и послушание.

Кровь:

Пусть Спящие идут следом

Кровь воплощает одухотворённую Воду и провозглашает рождение живой сущности, но вместе с тем она служит и символом раны. Спящие ранены своей Незыблемостью и нуждаются в руководстве магов, способных привести их к процветанию. Их необходимо исцелить и возвысить до понимания своего права на Империю Мистериорум. Тем не менее, этим процессом необходимо управлять медленно и аккуратно, с тем чтобы каждый Спящий со временем смог пройти все традиционные формы послушничества.

Традиции и ритуалы

Ритуалы Серебряной Лестницы хорошо известны всем Пробуждённым, поскольку считаются обязательными для всего магического коллектива. Это теархи узаконили Магическую дуэль и учредили первый Консилиум. Любые собрания ордена стали нормой в обществе Пробуждённых. Тем не менее, существует череда ритуалов, которые орден оставил уникальной частью собственной иерархии.

Созыв

Каждый год проводится встреча магов, предназначенная для определения общей политики на будущий год. Присутствовать на этой встрече обязаны все дьяконы, представляющие по меньшей мере два ближайших Консилиума. Такая встреча носит название Низшего созыва. Другая форма собрания, известная под названием Малого созыва, проходит каждые три года и предполагает собрание дьяконов целого региона, границы которого определяются географией и традициями. В теории существует и Великий созыв (во время которого собираются дьяконы со всего континента), который проходит раз в пятилетний период, однако такой созыв не собирали больше столетия (с тех самых пор, как европейские дьяконы осудили реакцию ордена на появление Свободного совета). Наконец, Великий созыв дьяконов со всего *мира* до сих пор остаётся

несбыточной мечтой, которая предположительно может стать первым шагом к созданию подлинной нации Пробуждённых.

Лекс Магика

Члены Серебряной лестницы следуют особому своду законов, определяющих любые аспекты жизни теарха, от должного отношения ученика к наставнику до обстоятельств, при которых маг обладает правом убить другого теарха или простого смертного. Эти законы соблюдаются при любых условиях, вне зависимости от местных постановлений Консилиума. Незначительные проступки могут рассматриваться любым теархом, занимающим высокую должность в иерархии ордена, однако по-настоящему тяжкие преступления наподобие воровства и убийства, требуют суда под началом ликтора.

Титулы и полномочия

Серебряная лестница опирается на специальную иерархию титулов, определяющих как ранг Пробуждённого, так и его обязанности перед орденом. Большинство из подобных титулов разнятся от города к городу, однако существует и два универсальных звания, известных всем членам ордена.

Дьякон

Дьяконы направляют деятельность Серебряной лестницы, опираясь на юрисдикцию местного Консилиума. Многие дьяконы служат Консилиуму Советниками, хотя некоторые намеренно отступают в тень за пределами городской политики, выбирая других членов ордена, которые будут отдавать приказания от их лица. Более того, некоторые дьяконы даже скрывают от окружающих своё истинное положение. Помимо обязательного участия в ежегодных Созывах, дьяконы следят за дисциплиной местных представителей ордена и координируют их действия по обретению контроля над магами данного региона под сильным централизованным управлением.

Ликтор

Ликтором называется должностное лицо, путешествующее между владениями Пробуждённых и следящее за исполнением Лекс Магика, выступая одновременно в роли судьи и карателя. Невозможно стать ликтором, не обладая развитыми физическими и магическими характеристиками. Многие ликторы патрулируют лишь определённые регионы, а потому служат неформальным источником новостей и слухов о магах, обитающих в других владениях. Любое решение, вынесенное ликтором, считается обязательным к исполнению для любого представителя ордена. Ликтор обладает абсолютной властью в пределах своей компетенции, а потому высшей инстанции, перед которой можно было бы оспорить суждение ликтора, попросту не существует. Могущество ликтора компенсируется законом, согласно которому этим странствующим магам не дозволяется брать к себе в обучение новых послушников за исключением прямых преемников, а также основывать постоянные санктумы до тех пор, пока они не уйдут в отставку.

Отношения

Алмазная стрела: Верные и благородные слуги.

Свободный совет: Скоро мы поставим их на колени.

Стражи вуали: Они полезны, но иногда их приходится останавливать.

Мистериум: Они возвращают знания, принадлежащие нам по праву рождения. Мы обязаны поддержать их.

Жрецы престола

Одно обстоятельство никогда не следует сбрасывать со счетов: Пробуждённые всё с большей страстью цепляются за оборванные нити Атлантиды или погружаются в исследование малоправдоподобных теорий, подчёркивающих ту мудрость и власть, которую якобы захватили у них Экзархи. Это оставляет всех современных магов в обществе *проигравших*. Они грезят о времени, которое просто не может наступить в этом мире или, во всяком случае, не может наступить *снова*. И в глазах Жрецов престола, лучше служить победителям, что цепляться за бессмысленные мечты о наследии, которое больше никогда не будет принадлежать магам. Лучше быть рабом подлинных богов, чем нищими среди Спящих. А кроме того, на стороне победителя находиться выгодно. Неописуемо выгодно...

Серебряная лестница играет в правление современными магами, Стражи вуали создают бесконечные культы в попытке избежать посвящения недостойных, в то время как Жрецы престола попросту утверждают, что всё это можно назвать в лучшем случае бледным подобием истинного могущества. Когда одного из них удаётся схватить, такой маг обычно рассказывает, что их группа служила Экзархам ещё в те далёкие времена, когда дым поднимался над руинами Атлантиды. Нет, они не пытались пробить себе путь на поверхность через Бездну к Башням – они были бережно *перенесены* в этот звёздный чертог Экзархами и назначены тюремщиками, осведомителями и шпионами. С тех пор их коллектив ждало только процветание и постоянный рост, а их агенты всё глубже проникали в государственные структуры Пробуждённых и Спящих. Оттуда они поддерживали незыблемость человечества, создавая новые проекты и мешая магам восстановить контроль над Высшим миром. И вовсе не рабская преданность заставляла их так упорно работать на благо Экзархов. Нет, они верили в то, что хозяева вознаградят их за верную службу.

Каждый член ордена верит в эффективно тщательно продуманного проекта по влиянию на разум смертных, действие которого разворачивается во всей вселенной, от улиц земных городов до престола Высшего мира. Именно это создаёт незримую иерархию, по которой каждый член ордена старается подниматься всё выше, и именно это формирует должностные позиции, которые им необходимо занять. Служение богоподобным Экзархам вознаграждается получает всё большей власти по мере восхождения к вершине этой пирамиды. Жрецы твёрдо убеждены в том, что если они сумеют по-настоящему доказать ценность своего дела Экзархам, в конечном счёте их ожидает вступление в ряды *самых* Экзархов.

Это тайное общество (как и составляющая его иерархия) отличается бесконечным характером и поделено как на подлинные должностные позиции, так и на фальшивые места, созданные для отвлечения противников. Даже сами Жрецы не всегда способны отличить одни позиции от других. Подлинные позиции власти известны лишь правящей верхушке самого ордена, в то время как ложные сформированы Жрецами ещё и для того, чтобы помешать недостойным добиться продвижения к власти. Наставники из числа Жрецов просто не могут доверять своим слугам, однако вместо того, чтобы запрещать им заниматься какой-либо деятельностью, они открывают им зелёный свет к выполнению совершенно ненужных задач, создавая для этого ложные должности. Со временем первоначальная цель такой должности забывается, что приводит к возникновению бесчисленных званий и тайных сект. На низших ярусах этой организации важность должности часто зависит от того, как смотрят на неё другие Жрецы, а потому представители ордена, оказавшиеся на “средних” позициях власти, порой создают неофициальные коллективы, предназначенные для обретения и закрепления власти. Вне зависимости от своей позиции каждый Жрец пользуется системой секретных имён, жестов и ритуалов.

Невзирая на это, в обществе Пробуждённых ходит немало слухов, позволяющих остальным магам хотя бы примерно представить структуру иерархии этих Жрецов. В

последнее время орден подвергся модернизации, которая позволила ему включить в свою должностную систему титулов современного мира, дополнивших звания прошлых веков. Отдельные кабалы известны обществу Жрецов как “пилоны”. Члены пилонов соперничают друг с другом, не прекращая при этом служить целям “тетрархии” – коллектива, управляющего целой областью. Самой большой властью наделены полноценные “Министерства”, заведующие определёнными сферами деятельности в противовес географическим областям. Даже сами Жрецы не знают названий *всех* Министерств, хотя каждая из таких групп отмечает своих представителей чередой соответствующих знаков или способностей (хотя возможно, что эти знаки когда-то использовались для обмана окружающих и лишь с годами стали полноценными символами своего коллектива). Наиболее известны две группы: Министерство всевидящих и Министерство преторианцев, ответственные за осуществление шпионских и военных действий и добившиеся известности даже за пределами ордена.

Величайшей миссией Жрецов престола всегда оставалась культивация Незыблемости и предотвращение Пробуждений, а потому они долгие века продолжают уничтожать магические знания и вербовать в свои ряды (или попросту убивать) других магов в попытке помешать им достичь могущества, достаточного для того, чтобы выступить против Экзархов. Самым простым способом добиться в ордене власти считается планомерное и эффективное подавление всякой магии в Падшем мире, а потому члены ордена продолжают следовать своей миссии с фанатичной преданностью.

Само собой, они выбирают и более мягкие методы, если пытаются разжечь внутреннюю войну между самими магами, а кроме того, они не уничтожают те знания, которыми могут воспользоваться для достижения собственных целей. По иронии судьбы, одной из любимых тактик Жрецов престола служит *провокация* магов на использование колдовства таким образом, чтобы их чары смогли создать Парадокс.

Подобно Стражам вуали, Жрецы склонны верить, что Парадоксы ускоряют рост Бездны, а потому усложняют для потенциальных магов задачу Пробуждения. Хотя их орден и не всемогущ, он обладает широкой сетью коммуникаций. Опытный Жрец престола способен собрать великую армию и повести её на своих врагов, хотя это и может стоить ему репутации и немалых усилий. В некоторых ситуациях Жрецы поступают иначе, используя своё влияние на окружающих магов для того, чтобы накопить богатства и политический вес в политических структурах простых людей.

Несмотря на то, что Жрецы добровольно служат Экзархам, сами Экзархи не вмешиваются в дела ордена – по крайней мере, на очевидном уровне. Жрецы утверждают, что если их коллективу удастся достичь достаточного уровня власти, Экзархи освободят их из оков Падшего Мира – а кроме того, в любой кабале Жрецов престола хватает историй о представителях ордена, обучавшихся у *самых* Экзархов.

Истребители

Истребители верят, что Пробуждение – это проклятие, довлеющее над человечеством. Они представляют собой практически неорганизованный орден магов, чьё Пробуждение было исполнено ужаса или сопряжено с трагическими обстоятельствами, которые подталкивают их теперь помешать Искусству и его практикам влиять на судьбу человечества.

Атлантические сказания повествуют об ордене восставших глупцов, который более официальные ордены окрестили *Тимори*, или “Ужасающие”. Невзирая на то, что наследие восставшего ордена в явном виде не уцелело, идеи этих магоненавистников обретают новую жизнь в деятельности тех, кто ненавидит своё Пробуждение или желает свершить великую месть всем обладателям магического таланта. Судя по всему, в каждом – или практически каждом – поколении магов появляется Пробуждённый, который подхватывает флаг павших Истребителей и вступает на тропу ненависти, стараясь найти других напуганных одиночек или даже сформировать полноценный кабал для достижения

этой убийственной цели. Целью же этих безумцев служит самое буквальное истребление всякой магии и пресечение пагубного влияния Высших царств на мир смертных. Истребители твёрдо верят в то, что по окончании этой миссии им будет дарован благословенный Сон.

Среднестатистический Истребитель не верит в легенду об Атлантиде, Экзархов и Падение как результат божественного правосудия, вернувшего зарвавшихся магов на подобающее им место. В их глазах, отрицать естественные законы этого мира посредством использования магии означает совершать глубоко безнравственный и опасный поступок. Неудивительно, что они считают магов злыми и разрушительными созданиями, хотя невзирая на это, деятельность восставшего ордена связана сразу с двумя ироническими деталями.

Первая заключается в том, что все Истребители изучают Тайны Аркан с не меньшим фанатизмом, чем окружающие колдуны, хотя и стремятся направить своё неестественное могущество против других Пробуждённых. Вторая состоит в том, что некоторые Истребители прошлого вошли в историю Пробуждённых как одарённые, признанные волшебники, поскольку достигли уровня величайших экзорцистов и чудотворцев.

Истребители часто цепляются за идеологические или религиозные доктрины. Религиозный человек вполне может видеть в магии орудие зла, которое позволительно использовать для того, чтобы установить на Земле волю Господа. С другой стороны, убеждённый материалист видит в магии непостижимый закон природы, ложно воспринятый Пробуждёнными, однако признаёт, что ему необходимо исследовать её с научной точки зрения. По слухам, кабалы Истребителей пользуются неофициальной поддержкой религиозных деятелей, государственных структур и деловых корпораций. Помощь в защите Истребителей часто приписывают Ватикану, хотя понять, является ли тот или иной священник источником моральной поддержки для Истребителя или поставщиком чего-то более значимого и опасного, в данный момент невозможно.

Многие Истребители работают в одиночку, хотя и поддерживают контакт для обмена перехваченными техниками. Чаще всего они пользуются телефонами, электронной почтой и другими средствами связи, позволяющими сохранять друг с другом безопасную дистанцию. Если Истребители обнаруживают, что их объединяют с другими представителями их коллектива более серьёзные взгляды на магию, они могут начать охотиться вместе или даже сформировать временный кабал, хотя в целом им трудно сходиться друг с другом, поскольку в глубине души каждый из них подозревает в своих товарищах подлинных Пробуждённых, которые подлежат окончательной ликвидации.

Истребители регулярно нападают на санктумы и Владения окружающих магов, уничтожая как их владельцев, так и их магические работы. В доктринах других орденов они значатся как враги всего Пробуждённого мира, а потому подлежат немедленному уничтожению. Ересь этих Пробуждённых вызывает у других магов понятную ярость, но что ещё хуже, большую часть магических знаний Истребители извлекают из библиотек своих жертв, отказываясь в большинстве своём вести собственные исследования. В глазах других магов, изучение гримуара с его последующим сожжением следует признать величайшим преступлением против законов магии, что объясняет ненависть Пробуждённых к этом восставшему ордену. Более того, самые циничные среди Истребителей заходят ещё дальше, создавая намеренно ложные руководства или зачарованные предметы с магическими изъянами, подталкивая магов, заинтересованных в приобретении этих фальшивых реликвий, уничтожить самих себя.

Общество

Как и в случае с любым другим коллективом разумных созданий, Пробуждённые выработали собственную культуру, обладающую уникальной терминологией, обычаями и множеством других неотъемлемых элементов. Трудно даже описать, насколько разнятся философии магов от ордена к ордену, и даже спустя несколько тысяч лет после основания Атлантиды фундаментальные элементы этой культуры сохраняют прежнюю форму, и даже современные маги осведомлены о них не хуже, чем их идеологические предтечи за десятки столетий до них. Носители магических знаний из Гаити, Китая и Соединённых Штатов могут даже не иметь ничего общего, однако стоит упомянуть при них “мастера второй степени”, и все трое поймут, что имеет в виду говорящий.

Большинство орденов предполагают ознакомление новичков с азами магических знаний и постижение их культуры (куда входит и знание титулов, и общее понимание Арканной модели магии) в качестве естественной составляющей процесса инициации. В частности, по окончании посвящения молодой маг принимает новое имя, которое он отныне будет использовать для взаимодействия с магическим миром. Оно и становится его “теньвым” именем.

Теневые имена

Слова обладают великой силой – это известно всем магам. В частности, силой наделены имена людей, поскольку они воплощают то целое, для обозначения которого они используются. Если враг не обладает явным именем, то на этого врага трудно нацелить какое-либо магическое воздействие. Зная об этом эффекте, маги практически без исключений принимают во время инициации *теневое имя*, скрывая подлинное имя от разума потенциальных врагов. Маг использует теневое имя для той же цели, что и участник маскарада – свою маску. Оно призвано не просто скрыть истинную личность заклинателя, но и действительно помочь ему стать совершенно иным человеком, возможно – куда лучше адаптированным к постоянной работе с магией.

Пример: *Тамара Холлистер получает приглашение на вступление в Свободный совет. Наставник говорит, что прежде всего ей нужно приучить себя избегать имени, данного ей при рождении, до тех пор, пока речь идёт о его использовании при магических взаимодействиях. Он объясняет, что это делает её уязвимой для магии тех, кто захочет использовать имя для применения магии против неё. Тамара спрашивает, какое теневое имя мог бы дать ей наставник, однако он продолжает настаивать на том, чтобы она выбрала его сама. Отец Тамары был магом, и теперь, когда она это знает, ей отчаянно хочется пойти по его стопам. Когда она была ещё совсем маленькой, он рассказывал ей истории о прекрасном царстве, где магия и наука были едины, и управляла ими мудрая принцесса Глорианна. В честь своего отца и его мечты о светлом будущем Тамара нарекает себя Глорианной. Наставник официально дарует ей это имя на церемонии наречения.*

В некоторых орденах поддерживается традиция, согласно которой инструктор сам выбирает имя непосвящённого, когда рассказывает ему о доктринах организации. Тем не менее, в последнее время распространилась другая традиция, предполагающая самостоятельный выбор теневого имени. В той или иной степени теневые имена используются во всех коллективах магов, независимо от их ордена.

Высокая речь

Слова силы и истинные имена неразрывно связаны с самой сущностью магии. Хотя магия действительно может найти своё выражение в языке, для этого подходит не любой язык смертных. Лишь Высокая речь Атлантиды способна придавать словам необходимые коннотации, позволяющие отразить реалии Высших царств. Подобно тому, как привычный язык влияет на мысли смертных – эксплуатируя одни образы вместо других, в зависимости от роли, которую эти образы играют в самом языке, – Оракулы и Экзархи в

какой-то степени подчиняются силе своего языка. Поскольку считается, что они по-прежнему обитают в Высшем мире, развивая Искусство для изменения Высших царств, предположительно их родной язык оказывает влияние и на Падший мир.

Атлантическое наречие стало языком, который до сих пор ассоциируется с золотым веком магии. Спящие просто не в силах услышать или прочесть слова этого древнего языка. Незыблемость затмевает их разум в достаточной степени, чтобы они слышать лишь невнятное бормотание или приняли его за иностранный язык. Лишь Пробуждённые могут слышать звучание и прочитать руны этого языка во всей их полноте. Даже если археологи из числа Спящих извлекут из-под песка груды табличек и свитков атлантического периода, они окажутся просто не в силах понять, что им удалось обрести, а скорее всего – и вовсе оставят их в кладовых музея для более тщательного изучения, время которого никогда не наступит.

Как бы то ни было, этот “мёртвый” язык не способен воссоздать магию атлантического периода во всей его полноте. Со времён Падения были утрачены невиданные богатства, и к несчастью, точное знание языка первых магов также следует причислить к этим утерянным сокровищам. Тем не менее, он наделяет мага неоспоримыми преимуществами, когда тот произносит соответствующие слова или наносит необходимые руны во время активации своих колдовских сил. Увы, ныне этот язык содержит специальные обозначения сущностей и идей, которые уже не в силах распознать никто среди Пробуждённых. Даже простого исследования атлантической письменности и фонетики достаточно, чтобы написать целый оккультный труд. Это древний язык клятв и приказов, который использовался для вызова и подчинения демонов или духов, как и для их принуждения к принесению нерушимых клятв.

Кроме того, атлантические руны часто использовались для гравировки слов на амулетах и артефактах, что позволяло заметно продлить срок действия заклинания. Именно этот язык используется для занесения формул в магические гримуары, поскольку языки простых человеческих цивилизаций попросту не обладают необходимым лексическим и грамматическим потенциалом для выражения магических идей.

Любой орден магов учит своих послушников основам этого языка ещё начиная с освоения первых Аркан.

Звания

Маги оценивают друг друга, основываясь на знаниях и владении Тайнами. Степень почтения, на которую может рассчитывать Пробуждённый, во многом зависит от собственных оккультных познаний. Хотя общая система званий добилась признания во всех орденах, предназначение носителей того или иного звания разнится от одного ордена к другому. Так, маги Серебряной лестницы уделяют большое значение самому продвижению по карьерной лестнице посредством получения новых званий, в то время как последователи Мистериума считают их лишь побочным продуктом того времени, которое каждый из представителей их коллектива проводит в изучении тайного мира.

Старшим магам обычно приписывают большее могущество, чем младшим (что вызывает понятное одобрение у тех, кто Пробудился в зрелые годы, и раздражение у молодых талантов).

Основную систему званий, признанную большинством (если даже не всеми) орденами, разработали члены Серебряной лестницы, и данная иерархия используется во многих общинах магов просто для облегчения общения. Эта система основана на атлантической традиции и носит общий характер, а потому большинство орденов выработали собственные системы званий в дополнение к универсальной:

Уровни Аркан	Звание
•	Посвящённый
••	Послушник
•••	Ученик

....	Адепт
.....	Мастер
.....+	Архимаг

Хотя достижение степени Мастера и считается одним из самых больших свершений, обществу магов известны и ещё большие вершины, которых может достигнуть опытный Пробуждённый. Достичь такую вершину возможно, только осваивая множество самых разных Аркан.

Мастер...	Степень
...одной Арканы	Мастер первой ступени
...двух Аркан	Мастер второй ступени
...трёх Аркан	Мастер третьей ступени
...и т. д.	...и т. д.

При совершенно формальных обращениях может учитываться вся база знаний мага. Допустим, что Морвран знает Арканы Судьбы 5, Жизни 5, Сущности 4, Разума 1, Пространства 2, Духа 1 и Времени 2. Таким образом, он известен как мастер второй ступени (Судьбы и Жизни), адепт Сущности, послушник Пространства и Времени, а также посвящённый Духа и Разума. Тем не менее, для простоты его будут именовать *мастером* или (в обществе других мастеров) мастером второй ступени.

Консилиум: Политика власти

Члены различных кабалов часто вступают друг с другом в разногласия. Войны прошлых столетий дали толчок к созданию посреднического органа, служащего для предотвращения возникающих конфликтов, когда это только возможно, и регулирования всего общества Пробуждённых с целью сокрытия Тайн от разума Спящих. Учитывая всё это, в каждой области магии подчиняются правлению Консилиума – совета судей. Со времен создания этот правительственный аппарат обрёл значительно больший статус, нежели просто посреднический орган. Местный Консилиум часто координирует все действия городских магов, особенно когда дело касается противостояния Жрецам престола и другим врагам Пробуждённых.

Чаще всего Консилиум выходит за рамки деятельности, отведённой ему в далёкие годы формирования, и выступает в роли центрального совета, призванного руководить всеми Советниками, представляющими свои кабалы на совете. В сущности, учитывая совершенно реальную потребность в организации сопротивления Жрецам престола и Истребителям, большинство кабалов не только принимают подобное положение дел, но и поощряют деятельность Консилиума в надежде когда-нибудь самостоятельно получить место в совете и обрести поистине неограниченное могущество.

“Выборы” новых советников носят отнюдь не формальный характер и проходят путём обозначения согласия подчинённых повиноваться воле той или иной группы магов. Могущественные маги обычно ищут поддержки других кабалов в попытке занять место Иерарха Консилиума. Если они соглашаются, он может получить этот титул на совершенно законном основании. С этого момента единственным способом отобрать у него эту должность становится вызов на Магическую дуэль или заключение договора с родным кабалом Иерарха с целью инициации их отказа от своего ставленника. На практике воле Иерарха Консилиума противостояли лишь несколько кабалов за всю историю Пробуждённых, поскольку в большинстве случаев таким магом оказывается могущественная и амбициозная личность, привыкшая запоминать любые обиды. Ни один маг, обладающий меньшим статусом, не захочет выступить против Иерарха под угрозой борьбы за своё выживание на политической арене в случае провала такой попытки.

Члены Консилиума избираются по тому же принципу, что и сам Иерарх, хотя кандидаты, не получившие одобрения Иерарха, редко могут рассчитывать на пост под его крылом. В теории, члены кабала могут настоять на принятии своего кандидата на

указанный пост, однако опять же, лишь единицы осмеливаются выступать в открытую против самого влиятельного мага в городе.

Само собой, это вовсе не означает, что с решениями Консилиума соглашаются все подчинённые. Некоторых заставляют выполнять его волю простым накоплением доводов “за” со стороны большинства магов города, хотя некоторые кабалы обладают достаточной силой, чтобы защититься от большинства окружающих в случае политического противостояния. Кроме того, многие одарённые новички работают под контролем Консилиума, а потому не могут в открытую выступить против него.

За всю историю Пробуждённых было предпринято лишь несколько попыток распространить власть Консилиума за пределы родного города. Большинство союзов и даже слияний между правительственными структурами разных областей не продержались хоть сколько-нибудь значимого периода времени и рухнули под напором конфликтов с соперниками из других городов.

Атлантические традиции до сих пор устанавливают политические стандарты для большинства Консилиумов, особенно в отношении взаимодействия между руководящими органами разных областей. Хотя такие стандарты и придают работе Консилиумов неотъемлемое единство в тех или иных элементах деятельности (даже если речь идёт о Консилиумах Лондона и Джакарты, разделённых тысячами километров), региональные различия всегда влияют на общий характер Консилиума, нередко скрывая или маскируя от редких гостей разницу в подходе к ведению дел.

Как и любая другая правительственная структура, Консилиум сосредоточен на власти. Именно сюда обращается маг, желающий достичь цели, которую он не в состоянии осуществить в одиночку. Равным образом, этот орган играет роль городского центра, в котором решаются разногласия разных групп магов (по крайней мере, если Консилиум пользуется уважением обеих сторон конфликта и соблюдает принципы объективности и справедливости).

Правящий совет

Большинство Консилиумов носят олигархический характер и управляются самыми опытными магами города. Любой их приказ обретает статус закона, хотя только самые глупые из Советников попытаются навязать окружающим свою волю, не обдумывая реакции на их решения и не учитывая желаний других Пробуждённых. Если совет будет из раза в раз пренебрегать интересами местных кабалов, нет ничего удивительного, что со временем эти кабалы прибегут к восстаниям или даже убийствам для исправления ситуации. А потому на практике большинство Консилиумов склоняются к режиму представительной демократии. Тем не менее, во время войн и других критических ситуаций решения совета выполняются беспрекословно под угрозой изгнания или даже смерти.

Несколько ключевых ролей встречаются во всех Консилиумах Падшего мира.

Иерарх: Глава совета. В некоторых Консилиумах Иерарх обладает наибольшим авторитетом, с которым не может сравниться авторитет любого другого Советника. В других случаях Иерарх может быть просто магом, которому доверено выносить решение с учётом мнения всех собравшихся.

Советник: Член правящего совета. Обычно в городе выделяют четыре таких позиции, которые наряду с позицией Иерарха позволяют сформировать пентакль официальных должностей, хотя некоторые Консилиумы выделяют пятое место Советника *в дополнение* к должности Иерарха. Разные Консилиумы используют разные системы для выбора Советников, хотя, по традиции, маги выбирают по одному Пробуждённому от каждого магического Пути, стараясь представить на своём Совете каждую Башню астрального мира. Теоретически это должно означать, что каждый Советник должен принадлежать к одному из пяти орденов, однако в большинстве случаев сразу два или три Советника представляют интересы одного ордена, доминирующего в области. Другим способом

выбора Советников становится избрание представителей местных кабалов, с тем чтобы каждый Советник представлял на совете один из четырёх или пяти сильнейших кабалов города.

Провост: Один или несколько магов, следящих за исполнением воли совета. Каждый Провост приписывается к одному Советнику (и, как правило, выбирается этим Советником), а также один Провост служит лично Иерарху.

Геральд: Представитель Консилиума, оглашающий волю совета в городских кабаках или перед Консилиумами других областей. В отдельно взятом регионе может быть неограниченное число Геральдов, хотя, как правило, этот титул получают лишь самые доверенные маги, умеющие ставить нужды Консилиума выше собственных.

Дозорный: Силовик, охраняющий Санктум или Владение Консилиума *либо* сражающийся с врагами Консилиума. Как и в случае с Геральдом, в конкретной области может действовать сразу несколько представителей этой должности, если Иерарх и его совет посчитают это необходимым для осуществления воли Консилиума.

Лекс Магика:

Свод законов

Существует далеко не один закон, позволяющий обществу Пробуждённых регулировать свою деятельность на оккультной арене. В сущности, ни один маг не имеет права указывать другому, как заниматься Искусством, однако рано или поздно в обществе Пробуждённых может возникнуть ситуация, когда магия одного Пробуждённого начинает угрожать другим (или подрывать политическую деятельность влиятельного мага или каба). В таких ситуациях виновника могут привлечь к ответственности, опираясь на свод магических законов. Столетия регулирования магической деятельности породили далеко не одну традицию, позволяющие определённым судьям или правящему совету (например, самому Консилиуму или союзу влиятельных кабалов) определять наказания тем, кто мешает деятельности других магов. Обширный перечень таких законов и называется *Lex Magica*.

Пробуждённый может потратить не один год на изучение свода *Lex Magica*, погрузившись в исследования разбирательств и вердиктов далёкого прошлого, однако понять до конца всю сложную сеть событий, некогда породивших эти законы, не дано никому из современных магов. А потому глава Консилиума (и даже нескольких местных кабалов) обладает определённой свободой в вынесении приговора виновнику и способен основываться на потребностях городского сообщества Пробуждённых. Тем не менее, знание прецедентов иногда позволяет любым истцам и ответчикам поднять вопрос о вынесении другого вердикта. Адвокаты из числа магов обычно пользуются весьма сомнительной репутацией в обществе Пробуждённых, поскольку, согласно распространённому мнению, тратят время на укрепление бюрократии вместо подлинного исследования Тайн, однако лишь единицы отказываются от их помощи, когда им требуется предстать перед Консилиумом по вопросу об их нарушениях.

Единственным повсеместным законом, которому следуют *все* Пробуждённые, считается закон секретности. Даже простой разговор на тему подлинной магии со Спящим собеседником или открытое применение чар на глазах у смертных рассматривается как опасное нарушение. Хотя последнее сопряжено с собственным наказанием в лице Парадокса, первое тоже не следует сбрасывать со счетов. Незыблемость оскверняет всё, с чем она соприкасается, заливая пламя Высшего мира водой неверия. Говорить со Спящим о магии означает ставить её под угрозу страшного осквернения и превращать чудо в банальность. Постичь этот процесс чрезвычайно трудно, и только годы исследований позволяют магу хотя бы приблизиться к пониманию сути этого осквернения. Некоторые полагают, что силы, которые в настоящее время приписывают лишь архимагам, некогда были доступны простым мастерам или даже адептам. Однако когда секреты Аркан открывались разуму недостойных, они и сами покрывались коростой неверия, постепенно

отдаляясь даже от Пробуждённых. Существует далеко не одна теория о причинах подобного феномена, однако закон не заботится о причинах. Это просто железное правило, которое должны соблюдать все Пробуждённые без исключений.

Консилиум ожидает от каждого городского кабаля поддержания закона в своих рядах, а также участия в наказании тех, кто раскрыл магические секреты непосвящённым. По-настоящему страшные преступления могут окончиться разбирательством в самом Консилиуме, особенно если в результате нарушения был причинён вред другим магам или даже целым кабалям. Так, грубое применение чар (особенно на территории другого кабаля) может вызвать у соперников нарушителя понятную агрессию, и пострадавшие вполне могут рассчитывать на суровый вердикт со стороны Консилиума.

В целом уровень наказания зависит от самого нарушения.

- **Грубое применение чар, свидетелями которого стали несколько Спящих:** мелкое взыскание наряду с требованием показательного раскаяния (наподобие ночи, которую нарушитель вынужден провести в качестве дозорного, или реорганизации библиотеки санктума).

- **Грубое применение чар, свидетелями которой стали один или несколько Спящих, впоследствии рассказавших об инциденте другим Спящим:** крупное взыскание наряду с более серьёзным наказанием (наподобие немедленного возвращения одного из долгов кабаля).

- **Грубое применение чар, оставившее магический след, доступный для обнаружения (даже если неверие Спящих способно уничтожить след через определённое время):** наказание может определяться советом Консилиума (если кто-нибудь подаст официальное прошение о рассмотрении этого дела). Если маг не выражает никакого раскаяния или сожаления о последствиях своего нарушения, возможно лишение свободы.

- **Разговор о Тайнах в пределах слышимости Спящих:** мелкое взыскание (как описано выше).

- **Обучение непосвящённых Спящих магическим Тайнам:** крупное взыскание. Сознательное отклонение Спящих от постижения истины (как в случае с организацией култов и шабашей Стражами вуали), направленное на блокирование всяких попыток непосвящённых увидеть истинное положение дел, нарушением не считается.

- **Публикация Тайн на носителях, доступных разуму Спящих, включая распространение через Интернет:** наказание часто определяется советом Консилиума. Статьи, написанные на атлантическом языке, не рассматриваются как свидетельства нарушения, поскольку Высокая речь недоступна пониманию Спящих и потому не представляет опасности для Пробуждённых).

Кроме того, если нарушитель совершает новые преступления в пределах непродолжительного промежутка времени, часто наказывается лишением свободы до тех пор, пока кабаля или Консилиум не сочтут, что нарушитель усвоил урок.

Магический ландшафт

Хотя каждое из Высших царств находится вне досягаемости как Спящих, так и Пробуждённых (если только не говорить о самом ходе Пробуждения), это вовсе не означает, что Падший мир не способен стать вместилищем подлинной магии. Некоторые места привлекают к себе сверхъестественных существ или становятся центрами мистических аномалий, а некоторые из них даже *вбирают* в себя магическую энергию, которую маги привыкли называть Маной, подобно тому, как трава собирает утреннюю росу. Даже дом самого Пробуждённого (его санктум) – может стать настоящим сердцем мистической активности.

Санктум

Название “санктум” подразумевает любое место, которое маг или даже несколько магов способны использовать в качестве штаба, жилого помещения и лаборатории. Санктум может принимать различные формы и выполнять самые разные функции в зависимости от потребностей кабала (или нескольких кабалов). В большинстве случаев они защищены магическими эффектами, хотя это можно назвать скорее правилом, чем аксиомой. Одним из наиболее распространённых образов санктума может служить дом средних размеров, сохранившийся со времён викторианской эпохи, однако это всего лишь один из бесчисленного количества примеров. Маг может расположить санктум практически где угодно. Это может быть монастырь, пещера, система подземных коммуникаций или промышленный парк. Любое место, в котором обитает кабал, становится его санктумом по определению.

Тем не менее, на практике такое определение отличается упрощённым характером. Большинство санктумов пропитаны магией своих хозяев, которые прикладывают усилия к обеспечению безопасности и удобства своего дома для всякого, кто в нём живёт. Небольшой санктум может служить убежищем только одному кабалу. Самые крупные могут стать настоящей магической базой для несоизмеримо большего числа магов.

Как бы то ни было, безопасность можно назвать только одним из нескольких преимуществ, которые маг может обрести благодаря санктуму. Чаще всего внутри санктума располагаются оккультные библиотеки, лаборатории, комнаты потенциальных наставников и хранилища потенциальных ценностей.

В идеале санктум должен располагаться в Источнике, который наделяет Маной всех обитающих в нём Пробуждённых и подпитывает заклинания, обладающие продолжительным действием. На сегодняшний день, вследствие уменьшения таких земель, санктумы всё реже располагаются на священной территории – хотя мастера Сущности порой используют могущественные чары для распространения силы Источника на только что возведённый санктум.

Если санктумы и отличаются друг от друга, то основным различием служат их функции. Далеко не все санктумы служат похожим целям. Самые старые из подобных убежищ были получены его хозяином по наследству от прежнего владельца этого священного места. Более того, многие санктумы передавались из поколения в поколение членами одной семьи, ордена или кабала. Наследственные санктумы почти всегда становятся центром Владения (см. ниже). Так, многие из знаменитых дубовых рощиц друидов до сих пор находятся в распоряжении магов, стерегущих подобные ценности с неописуемым фанатизмом. Другие наследственные санктумы располагаются в азиатских монастырях, турецких опиумных домах и даже на Полинезийских островах. Наследственные санктумы часто сохраняют консервативный характер, поскольку их обитатели часто проявляют излишнюю озабоченность сохранностью своих территорий. И хотя в редких случаях посторонние могут рассчитывать на допуск в такие места, едва ли им следует рассчитывать на тёплый приём.

Некоторые санктумы служат магам коллективными убежищами и укреплениями, позволяющими защититься от окружающего мира. Любой город, в котором обитает хоть сколько-нибудь заметное количество Пробуждённых, практически неизбежно включает в себя хотя бы одно подобное место. По своей сути такие убежища представляют собой настоящие крепости, возведённые на вражеской территории. Вследствие этого внешний вид защитного санктума маги стараются сделать настолько непримечательным, насколько это вообще можно сделать, используя магию и свою смекалку. Некоторые чары, позволяющие укрывать предметы от чужих глаз, способствуют уменьшению визуального и психологического влияния таких убежищ на окружающих, что позволяет снижать внимание, которое посторонние проявляют к защитному санктуму.

В маленьких городах санктум нередко становится частью городских легенд, входя в местный фольклор как “дурное место” или “дом с привидениями” (хотя в некоторых

случаях санктум действительно служит домом не одному призраку). В частности, двери, ведущие в такой санктум, иногда располагаются в самых жутких улицах города, мрачная репутация которых только усиливается при помощи колдовства. Некоторые маги и вовсе скрывают свои убежища от глаз смертных, нередко устраивая их в тоннелях под городскими улицами.

Расположение

У каждого каба́ла есть своя территория, и зачастую качества такой территории определяются не столько самой землёй, сколько её природой. Один кабал может владеть городским музеем искусств, в то время как другой добьётся контроля над университетом. Санктум каждого каба́ла обладает свойствами, которые он получает благодаря земле, на которой стоит, и связи, которой маг наделил его с окружающей территорией. Пробуждённые способны чувствовать магический резонанс своего окружения и стараются адаптировать оккультные качества самой земли к нуждам собственной деятельности.

Если мэр города подписал проект о проведении трассы через лей-линию города, каба́л понимает, что самое время заблокировать этот проект. Трассу всегда можно переместить. Лей-линию – никогда. Если проект будет осуществлён, то линия ослабнет, а Источник города и магический резонанс всей области рискует измениться навеки.

Маги нередко встают на защиту магической целостности своего города, предотвращая любые изменения, которые могут повлиять на характер самого колдовства. Стоит отметить, что некоторые Пути Пробуждённых лучше подходят к взаимодействию с земной магией, чем другие. В частности, последователи Пути Акантус и Тирсус чтят силу земли, в то время как Морос откровенно ей пренебрегают.

В дополнение к физическим качествам территории магам открыты и духовные свойства земли. Они знают, что по другую сторону космического узора скрывается Царство тени, и деятельность её обитателей способна оказать решительное воздействие на магический – если даже не физический – резонанс всего Падшего мира.

Политика санктумов

Маги всегда отличались решительностью. Зачастую они уверены, что именно их метод взаимодействия с магией (а в данном случае – и любые другие методы) представляют собой единственно верный путь, которого должны придерживаться и окружающие. Если в одном санктуме оказывается сразу несколько таких индивидов, столкновение воли может коснуться деятельности всех обитателей убежища. Многие Пробуждённые знают, что они обязаны поддерживать мирные отношения друг с другом, чтобы продолжать пользоваться благами убежища, однако это только смягчает, а не устраняет те напряжённые отношения, которые появляются между приверженцами разных идеологий.

Общие санктумы

Чем многочисленнее коллектив магов, тем безопаснее жизнь каждого из них – а стоит заметить, что в Мире Тьмы безопасность – редкое преимущество. В больших городах санктум может стать домом сразу для нескольких каба́лов. Как правило, члены таких коллективов вносят в свои протоколы достаточно изменений, чтобы все группы могли жить в гармонии друг с другом. И хотя собственностью будут владеть только несколько Пробуждённых, когда речь заходит о противостоянии другим магам, хозяевами убежища формально считаются сразу все его обитатели.

Возведение достойного санктума редко оказывается лёгкой задачей, особенно в случае с молодыми магами или только что сформированными каба́лами, ещё не успевшими достигнуть каких-либо магических высот. Ирония судьбы заключается в том, что молодые колдуны куда меньше других приспособлены к возведению собственных санктумов и вместе с тем нуждаются в безопасности даже больше других. А потому члены каба́лов,

обладающих своим санктумом, часто подыскивают себе новичков, готовых служить им в обмен на крышу над головой.

Аренда

Если кабал возводит санктум исключительно для себя, его задачей становится поддержание целостности и обеспечение сохранности самого здания (будь это магическая или любая другая форма защиты). Им остаётся просто следить за тем, чтобы никто кроме них не смог наслаждаться благами убежища. В большинстве случаев эти функции выполняют сразу все члены группы (или их помощники), однако порой случается так, что в санктум допускают и других магов, готовых платить за возможность работать совместно с кабалом в их убежище. В большинстве случаев арендаторы также принимают участие в защите и поддержании целостности убежища, укрепляя охранные знаки, наложенные на двери и окна санктума, или разбираясь с тварями, пытающимися выбраться из канализации рядом с убежищем, или следя за деятельностью соперников, стремящихся заполучить в свои руки Источник. Тем не менее, при определённых условиях кабал может поручать своим гостям и выполнение более серьёзных задач, в обратном случае угрожая забрать у них комнату или положение в кабале.

В этот перечень часто входят следующие (и другие) задачи: приобретение реликвий, обладающих резонансом с конкретной разновидностью магии, расследование исчезновения другого мага, ранее проживавшего в санктуме, приобретение колдовских текстов для библиотеки и т.д. Чем больше, престижнее или богаче санктум, тем труднее бывает получить доступ к его благам. В конце концов, никого не пускают к хранилищу магических знаний задаром.

Резонанс

Мало какие предметы и вещества ценятся магами только за материальные компоненты. Нет, всё в этом мире имеет и тайную сторону, воплощённую в спиритической, эзотерической или магической природе любого явления. И эта тайная сторона определяет свойства предмета не меньше, чем его материальные составляющие. В случае с землями или местами такой эфемерный компонент называется *резонансом*.

Резонанс отмечен определёнными *свойствами*, которые чаще всего можно описать через эмоции (ненависть, гнев, радость, печаль) или, несколько реже, через идеи (логика, хаос, фашизм, демократия). Иными словами, земля или место способны резонировать с определёнными эмоциями и идеями, воздействуя на сознание тех, кто проживает или регулярно появляется в этих местах. Так, клиника для умалишённых способна резонировать с безумием, тем самым понижая вероятность исцеления пациента. С другой стороны, аналогичная клиника в другой части города может резонировать с теплотой и любовью, тем самым позволяя своим пациентам культивировать в себе счастье и доброту.

Духи из Царства тени собираются на зов резонанса, связанного с их собственной природой. Они часто собираются по другую сторону Завесы в местах, созвучных их собственным качествам, отравляя их своим незримым воздействием.

Маги, пытающиеся влиять на Падший мир через Спящих, часто уделяют резонансу особое внимание, зная, насколько он может повлиять на усиление нужных им качеств. Магия не способна воздействовать на резонанс места или земли *напрямую* (во всяком случае, если речь идёт о желании внести в резонанс постоянные изменения), а потому магам приходится косвенно подталкивать саму сущность места к определённым переменам. Так, Пробуждённый, желающий причинить своему обидчику те же страдания, которые некогда обрушил на него он, может пытаться и убивать людей в старом подвале, преображая само это место в святыню подлинного отчаяния, в которой будут скапливаться духи страданий и боли. В свою очередь, эти духи начнут ещё больше влиять на характер такого места, поскольку оно служит им источником пропитания.

С другой стороны, Пробуждённый, желающий устроить мир на всей Земле, может работать над формированием спокойного и мирного резонанса вокруг штаб-квартиры ООН (хотя едва такое место, как штаб-квартира ООН, не будет находиться под воздействием множества других чудовищ, соперничающих за возможность внести в это место нужные им изменения).

Источники

В тех местах, в которых скапливается чистая сила магии, сорвавшаяся каплями из чертогов Высшего мира (или в которых возрождается некогда существовавшая энергия, заточённая со времён Падения), магия пропитывает саму землю, сверхъестественным образом наполняя её чарами и превращая совершенно нормальную область в место, служащее домом множеству неописуемых аномалий. И в глазах тех, кто знает, какие блага можно извлечь из таких земель, эти места поистине не имеют цены.

Источники чаще всего обладают внушительным запасом магии, который даже позволяет Спящим ощутить необычную силу подобных мест. Источники притягивают к себе внимание как Пробуждённых, так и обычных смертных, хотя последние, в отличие от обычных магов, и не способны понять, что именно заставляет их приходить сюда. Что ещё важнее (во всяком случае, в глазах Пробуждённых), в Источниках шанс Пробуждения Спящих значительно возрастает. Хотя далеко не всякое место, вызывающее у людей сильные эмоции, может претендовать на звание полноценного Источника, многие Источники всё же располагаются именно в таких местах. Другие территории были Источниками в далёком прошлом, а потому способны стать ими снова, если кто-нибудь среди Пробуждённых найдёт способ обновить их запасы магии.

Впечатление, которое вызывает такая земля, может разниться в зависимости от резонанса с конкретными чувствами и эмоциями. Храм может оставить в сердце своего посетителя чувство возвышенности. Священная роща может наполнить его глубоким почтением к природе. Место, связанное с преступлениями, иногда вызывает у смертных приступы тошноты или заставляет волосы зашевелиться. Как бы ни различались Источники по своему характеру, все они наделены одним свойством: они дают ясно понять окружающим, что это совсем не обычные территории. Плодородная или бесплодная, благословенная или проклятая, эта земля никогда не оставляет у смертного *обыденного* впечатления.

Самые могущественные из Источников обычно располагаются на высоких местах, таких как вершины гор или башен. Другие образуются в совершенно других местах, даже если речь идёт о тёмном пространстве между расщелинами или дне глубокой ямы. А потому, хотя маги и склонны искать подобные земли в высоких местах, они хорошо понимают, что нет никакого способа точно сказать, где именно может образоваться подобная территория.

Священный резонанс

В большинстве случаев Мана, которую Пробуждённый может извлечь из Источника, отличается необычайно чистой природой. Некоторые из таких Источников обладают уникальным резонансом с момента своего появления. Обычно врождённый резонанс носит сравнительно слабый, дикий или первозданный характер. Как бы то ни было, Источники способны изменять резонанс в тех случаях, когда рядом с ними или даже на их территории кто-либо из Пробуждённых рискует применить по-настоящему мощные чары. Земли, лишённые резонанса, быстрее всего воспринимают возвышенный или сконцентрированный резонанс, что иногда подталкивает Пробуждённых к возведению мистических монастырей.

Источники, лишённые *врождённого* резонанса, способны утратить его в том случае, если подпитка будет прекращена на длительное время. Как правило, земля способна потерять резонанс лишь через сто или более лет, однако диаметрально противоположная

магия способна заметно ускорить этот процесс при систематическом применении соответствующих чар в округе Источника.

Осквернённые земли

Иногда случается так, что Источники подвергаются воздействию оскверняющих сил – иногда по причине случайной ошибки, но иногда и вследствие сознательного проклятия. Сильное влияние негативных эмоций, токсичных отходов и даже неправильные геомантические конфигурации (то, что некоторые восточные маги именуют дурным фэншуйем) – всё это может сказаться на потоке энергии самой земли, превратив её в святилище тёмных сил или даже преобразовав все чары, которые могут быть наложены на эту местность, в проклятия.

Осквернённые земли источают в окружающий мир ядовитую магию, заставляя молоко киснуть, урожай гнить, детей и животных – болеть, телевизор – барахлить, а призраков и духов мести – прорываться в земную реальность. Повышается вероятность любых катастрофических происшествий, которые могут коснуться Источника. Случайные пожары уничтожают дома, у беременных происходят выкидыши, а духам зла становится легче проникнуть в мир смертных.

Лей-линии

Хотя Спящие уже успели достичь значительного контроля над электричеством, в мире остался по меньшей мере один тип энергии, который современному человеку только предстоит открыть, не говоря уже о его изучении. Земные энергии, также известные как “лей”, протекают сквозь территории и ландшафты, скрываясь даже под поверхностью морских волн.

Члены мистических орденов утверждают, что ещё жители Атлантиды отличались способностью покорять эту свободную энергию и подпитывали ей свои древние механизмы или возводили с её помощью чудеса света наподобие Сфинкса и пирамид.

Лей-линии часто связаны с Источниками: в сущности, в местах пересечения двух или нескольких линий нередко возникают наиболее сильные из таких территорий (хотя, возможно, дело не только в этом). Подобные линии можно блокировать или перенаправить для изменения самого облика региона (что иногда неосознанно делают сами Спящие), а это уже ведёт к уменьшению силы Источника, привязанного к лей-линиям.

Знатоки Сущности способны направлять потоки лей-линий (иногда также известных как “драконьи тропы”) из одного места в другое. Любой маг, практикующий геомантию или нуждающийся в бесплатной энергии, знает цену подобным линиям, что нередко подталкивает их к изменению резонанса во всём регионе.

Владение

Если и существует место, в котором мечтает жить любой маг, то это Владение. Владение представляет собой идеальное воплощение санктума: место, возвысившееся над земной реальностью, освобождённое от Парадоксов и предоставляющее магу возможность практиковать свою магию в тайне от окружающих. Благодаря связи Пробуждённой души с Высшим царством такое Владение формирует неразрывный контакт между санктумом и Царством мага, тем самым открывая собственному владельцу непроторенные дороги к изучению магии.

Для возведения Владения магу необходимо один или несколько осколков души. Осколок душ образуется только в тех ситуациях, когда маг сознательно извлекает часть собственной души и дарует ему материальную форму. Такой поступок ограничивает магический потенциал Пробуждённого, однако наделяет его могуществом здесь и сейчас. Он насыщает своё Владение собственной магией (или убеждает наставника наложить чары на санктум, положив собственный осколок души в основание будущего святилища).

Нередко маги объединяют осколки своих душ для создания поистине грандиозного Владения.

Осколок души представляет собой материальный объект, размещённый внутри Владения (как правило, в самом безопасном месте святилища). Если осколок попадает в руки другого мага, тот может использовать его для похищения Маны его создателя, обретая при этом мощнейшую симпатическую связь с жертвой. Поскольку никто среди Пробуждённых не хочет стать рабом чернокнижника, осколки душ всегда оказываются не только спрятаны, но и защищены самыми сильными знаками.

Несмотря на своё название, “осколки” души не всегда принимают форму обломков или частей, отделённых от того или иного предмета. Иногда речь идёт о частях тела животных (примером может служить медвежий коготь), книг, картин, украшений и даже детских игрушек. Каждый из таких артефактов наделён уникальной формой.

На территории Владения (которая только растёт с появлением новых осколков) эффект Парадокса лишается своей силы. Хотя Спящие, оказавшиеся рядом с магом в момент применения чар, всё ещё провоцируют этот эффект, обычные ситуации (наподобие сотворения заклинаний, отвергающих все земные законы) не вызывают подобного риска. Как бы то ни было, маги бдительно следят за тем, чтобы никто из Спящих никогда не входил в их Владение.

Конкретный облик Владений носит различный характер. Это может быть огромное поместье, окружённое высокой стеной, пентахаус, попасть в который можно только из лифта, работающего после введения специального кода, потайной склад, подземная система коммуникаций и даже община, проживающая на ограждённой территории и состоящая исключительно из Сноходцев и Пробуждённых.

Гробницы, руины и неведомые края

Вдали от хорошо изученных и плотно населённых областей существует немало чудесных краёв, заставляющих любопытных магов ступить за пределы родных убежищ и отправиться на поиски силы, знаний и тайн. Хотя Спящие твёрдо верят, что в мире не существует уже ничего, что можно было бы нанести на карту, и все элементы земной реальности давно стоят на своих местах, Пробуждённые знают, сколько нового ещё предстоит изучить ослеплённому человечеству. Некоторые явления никогда не заносились в архивы. Невиданные создания прячутся в тених джунглей и даже на улицах современных пригородов. Развалины, погребённые тысячелетним слоем песка или тоннами морской воды, ждут своих первооткрывателей, скрывая в своих недрах предметы великой силы, о которых современные маги не имеют ни малейшего представления.

В годы конфликтов, последовавших за Падением Атлантиды, выжившие блуждали по миру во всех направлениях, основывая колонии в самых отдалённых уголках света. Плоды их трудов лишь изредка проскальзывают в археологических находках, показывая, что в мире существует не один грандиозный храм, архитектура которого потрясла бы современных учёных. Такие маги казались одичалому человечеству древними прародителями всего рода людского или носителями огня, несущими свет цивилизации, давно забытой всем человечеством... хотя были и те места, в которых магов встречали как узурпаторов и завоевателей, посягнувших на силу самой Природы.

Везде, где они ступали, маги оставляли следы своего труда, хотя признаки их работы иногда начинали восприниматься смертными совсем иначе. Многие храмы и библиотеки до сих пор покоятся в глубоких пещерах и лабиринтах, о существовании которых не имеют ни малейшего представления жители земной поверхности. Только зрению настоящего мага доступны проходы, ведущие в эти древние лабиринты, и только самые хитрые смогут пройти по тропе, усыпанной ловушками как земного, так и магического характера, предназначенных для защиты от чужаков. Среди самых поразительных мест встречаются такие, которые способны обрушить на посторонних и более удивительные проклятия – например, телепортировав их в совершенно иную часть света при помощи

Арканы Пространства, – в случае повреждения охранных знаков, а некоторые царства древности не одно столетие существовали (а если верить некоторым Пробуждённым – существуют и до сих пор) в пузырях замороженного времени.

Само собой, любой маг отдаст даже самые ценные из своих сокровищ за возможность проникнуть в эти затерянные места. Знания и богатства, покоящиеся в таких землях, способны предоставить магу достаточно ответов на терзающие его вопросы, чтобы возвысить его душу до Высшего понимания. Считается, что такие маги способны достичь Последнего ключа и отринуть законы земной реальности, совершив восхождение на небеса, не покидая при этом своего тела. А кто откажется рискнуть смертью и разумом в этих ловушках, меняющих разум и отравляющих души, просто ради того, чтобы найти наконец эти хранилища колдовских богатств?

Незримые царства

Материальный мир – далеко не единственный во вселенной. В пределах земной реальности, в пределах физической географии существуют объекты, находящиеся в состоянии, которое попросту невозможно почувствовать и увидеть земными методами. Такое эфемерное состояние называется Сумраком. В нём пребывает любое эфемерное существо и явление, существующее по одну сторону космического Узора с физическими объектами. Обитатели Сумрака парят в тех же местах, что и Спящие, беззаботно блуждающие по их *якорям* – эмоционально значимым местам, к которым привязаны призраки. Духи, сумевшие прорваться в земную реальность и обнаружить здесь свои якоря, также остаются в состоянии Сумрака. Хотя редкий Спящий и может почувствовать присутствие духа из-за неожиданного ощущения холода или шевеления волос на задней части шеи, он никогда не увидит такое создание. В этом отношении Пробуждённые обладают особыми преимуществами, позволяющими им расширить границы своего восприятия. Они всегда замечают присутствие странных феноменов, а также могут укрепить своё зрение специальными чарами, позволяющими распознать угрозу прежде, чем она станет для них по-настоящему опасна.

Состояние Сумрака – спиритического барьера между мирами материи и духа, вместе составляющих Узор – наряду с Царством тени, состоящим из чистой эфемеры (искажённого отражения материального мира) вместе составляет то, что маги называют Незримыми царствами. Способность воспринимать и взаимодействовать с этими состояниями и/или мирами (в зависимости от того, как конкретный маг привык их описывать) требует владения магией. Любые Арканы предоставляют колдуну определённую степень магического понимания, открывающего зрению Пробуждённого сверхъестественные явления, хотя идеальным инструментом для изучения этих феноменов считается Аркана Духа.

Многие маги избегают связей с Незримыми царствами подобно тому, как многие городские Спящие не стараются погружаться в изучение диких или безлюдных мест. Подобные территории просто не представляют интереса для того, кто живёт городской жизнью, а потому не заслуживают в глазах многих смертных какого-либо внимания или времени. Разница заключается в том, что в отличие от животных, обитающих в глуши, порождения Незримых царств зачастую сами ищут внимания Пробуждённых, и далеко не всегда – с мирными целями. Некоторые духи просто чувствуют присутствие Пробуждённых душ и стремятся быть рядом, подобно тому как мотыльки стараются оставаться поблизости от огня. В сущности, призраки зачастую действительно приближаются к “теплу”, источаемому душой Пробуждённого, просто в надежде, что оно сможет согреть замерзающие аспекты их былой личности. Они могут даже не понимать, что влечёт их к этим загадочным смертным, а могут сознательно отслеживать магов в расчёте на то, что вместе они смогут решить земные дела, удерживающие призрака на границе жизни и смерти. Некоторые духи даже перехватывают контроль над душой Пробуждённого или высасывают из неё энергию.

Поскольку Незримый мир таит в себе немало опасностей, магу следует постоянно сохранять бдительность. Невзирая на то, что далеко не каждый маг располагает необходимыми предрасположенностями, чтобы стать экспертом в Аркане Духа, трудно не согласиться с тем, что в кабале всегда найдётся тёплое место для знатока спиритических тайн.

Грань

Иногда плотность Узора настолько истончается, а барьер становится столь хрупким, что всякий предел исчезает, образуя место, в котором Царства тени и материи сливаются воедино. Материальные существа могут свободно проходить в таких местах в глубину Тени, а духи беспрепятственно проникают в материальный мир (хотя в последнем случае они всё равно попадают в Сумрак, если только особые силы не позволяют им материализоваться на физическом уровне).

Явление *Граней* почти всегда носит кратковременный характер, поскольку они открываются лишь на вечер или даже на час, после чего закрываются навсегда. Существа, прошедшие через него в соседнее царство, рискуют оказаться в ловушке на другой стороне.

Хотя никто не может с полной уверенностью ответить на вопрос о причинах возникновения Граней, судя по всему, этот феномен как-то связан со временем года – будь это Ночь Всех Святых или годовщина важного религиозного события, некогда произошедшего в таком месте.

Локусы

Локусы (или, если использовать правила латинского языка, “*локи*”) представляют собой места духовной силы, производящие Эссенцию – пищу и топливо, поддерживающее активность духов. Локусы можно сравнить с водоёмами духовного мира (вне зависимости от того, идёт ли речь о Сумраке или другой стороне Узора). Духи падки на определённые типы магического резонанса, а потому такие места могут быть опасны для всякого, кто не обладает прочными знаниями в Аркане Духа. Что ещё хуже, такими землями часто владеют оборотни. И горе магу, невольно вторгшемуся на территорию локуса, не имея ни малейшего представления о том, как продемонстрировать этим териантропам своё почтение. Как бы то ни было, локусы часто становятся ключевыми местами, в которых шаманы берутся за вызов духов, что заставляет их сознательно выискивать подобные земли.

Источники, Грани и локусы

Грань, локус, Источник – всё это известно магам как совершенно различные и неоднородные элементы магического ландшафта. Хотя иногда случается так, что все три феномена накладываются друг на друга, такие случаи происходят исключительно редко. Источниками становятся территории, накапливающие или производящие Ману. Границами называются места, в которых истончается барьер между материальным миром и Тенью, хотя последнее носит временный характер и происходят лишь в определённое время. Локусы вполне можно уподобить Источникам на основе их тенденции к производству магической энергии, однако в последнем случае речь идёт об Эссенции, а не Мане. Локусы, возникающие на территориях с истончившейся Завесой, приобретают особую ценность для духов и оборотней, однако такие места исключительно редко достигают статуса полноценных Граней.

Восхождение

Маги редко ограничивают круг забот только местными происшествиями. Большинство из них сосредотачиваются на попытке увидеть общую картину, постигнув метафизическую “географию” самого бытия. Хотя они и заперты в Падшем мире, любая

их деятельность направлена на достижение астральных чертогов Высшего мира, а потому маги проводят годы, стараясь разорвать цепи, привязывающие их к увядающей материальной вселенной.

Падший мир разделён на два царства: физический мир и Тень. Тень считается зеркалом или отражением материально мира, хотя хватает и тех, кто бросается в другую крайность, провозглашая материальный мир отражением Тени. Впрочем, другие твердят, что оба царства зависимы друг от друга, и каждое непрерывно влияет на другое. Единственным чётким разделом между двумя мирами служит барьер, известный носителям магических знаний как Завеса.

“Над” Падшим миром (если, конечно, географическое направление имеет в данном случае хоть какой-нибудь смысл; некоторые среди Пробуждённых используют определения “вокруг” или “шире Падшего мира”) простирается Бездна – проклятое небытие, мистическая чёрная дыра, поглощающая всё больше и больше элементов Падшего мира.

“Над” Бездной (или “за её пределами”) располагается Высший, Подлинный мир – идеальное воплощение вселенной, какой она *должна была* быть. Он не страдает от Бездны и правит всем низшим миром. Именно здесь располагается истинный дом всякой души – свет, манящий всё сущее и обещающий даровать ему обновление. Высший мир часто рассматриваются как вечное и бесконечное царство света. Считается, что он состоит из множества Царств, и за пределами пяти известных (которые находят своих последователей среди приверженцев разных Путей) предположительно должны находиться совсем иные реальности. Традиционные пять Царств известны магам благодаря Башням – магическим святыням и талисманам, возведенным атлантическими королями, или Оракулами, во имя восстановления надежды и могущества сметных душ, скованных реалиями Падшего мира.

Некоторые маги считают, что глубоко под Падшим миром располагается ещё одна реальность, отдалённая от Высшего мира даже больше, чем окружающая действительность. Это место известно магам как Неведомые глубины. Согласно теории, в будущем обитатели таких Глубин окажутся в состоянии пробиться наверх, в Падший мир, в котором их сможет удержать только Мана... получить которую они смогут из Пробуждённых носителей.

Вместе эти миры образуют Узор бытия – космическое мироздание. Цель всякого Пробуждённого заключается в восхождении к Высшему миру для участия в грандиозной битве за освобождение всех душ Падшего мира и восстановление космического баланса, существовавшего в мироздании до тех пор, пока гордыня атлантических магов не пошатнула саму реальность.

Глава вторая: Создание протагониста

Человек сам должен согласиться на это суровое испытание, предполагающее опыт смерти и самоуничтожения. Момент, когда индивид решается на подобный опыт, знаменует час величайшей опасности для его разума. Он либо сойдёт с ума, либо воскреснет, озарённый светом откровений и теофаний.

Анри Корбен, “Световой человек в иранском суфизме”.

Эта глава повествует о самих персонажах – магах, обитающих в оккультном мире Пробуждённых. В частности, здесь приводится весь процесс создания персонажа наряду с показателями и системами, благодаря которым игрок получает возможность превратить своего альтер-эго в живое существо. Здесь же подробно рассматриваются пять великих Путей, которыми идут маги на пробуждении всего своего Пробуждённого существования – а также инструменты, которые используют современные мастера для работы с Искусством.

Создание персонажа

Вы создаете персонажа прежде всего для того, чтобы он действовал в качестве вашего альтер-эго в *повествовательной* ролевой игре, акценты в которой расставлены в пользу истории, драмы и выявления характеров. Куда важнее создать образ, основываясь на своём видении его личности, истории и привычек, включая причуды и откровенные (пусть даже человеческие) недостатки, чем собрать по частям фигуру “идеального мага” на основе внутриигровых тактик или способностей метать пламя и подчинять своей воле демонов.

Распределение способностей вашего персонажа должно показать, кто он такой и что ему довелось испытать в жизни – не только после Пробуждения, но и в то время, когда он ещё не понимал, что может претворить свои мечты в жизнь. Подумайте, какими надеждами и мечтами жил персонаж до того, как на него обрушилось понимание своей подлинной сущности? Как он переменялся после своего Пробуждения? Использует ли он магию для претворения своих тайных желаний в жизнь или же он забыл о своих прежних мечтах, обратившись к новым, более грандиозным? Пусть Рассказчик поможет вам создать образ протагониста, задавая правильные вопросы и запоминая ваши идеи.

Процесс создания персонажа

Используйте правила по созданию персонажа, описанные в книге **World of Darkness Rulebook**, дополнив его образ шаблоном мага в ходе Пятого шага.

Выберите Путь.

Выберите Орден. Выберите две Арканы, которые будут иметь в начале игры второй уровень, и ещё одну, которой достанется лишь один уровень. Две из этих Аркан должны считаться Ключевыми для Пути вашего персонажа. Наконец, добавьте одно очко к любой Аркане по собственному желанию.

Распределите шесть очков между формулами. Стоимость формулы равна самому высокому показателю среди Аркан, необходимых для её активации. Персонаж может основывать формулы на любой известной ему Аркане, однако ни одна формула не может превышать по уровню саму Аркану, на силу которой она опирается.

Маги получают особые **Преимущества**.

Нравственность в сеттинге **Mage** заменяется **Мудростью**.

Шаг первый:

Концепция персонажа

Образ протагониста вырастает из базовой идеи, на которой строится весь его дальнейший характер. Перед каким бы сложным выбором ни поставила его судьба уже после начала истории, именно вы как игрок должны будете сделать этот выбор, и ориентиром вам будет служить именно концепция персонажа. Таким образом, задача концепции состоит в том, чтобы пояснить, что представляет собой персонаж.

Чаще всего концепция выражается прилагательным и существительным – иногда с короткими дополнениями. С помощью этой формулировки вы можете заявить о своём персонаже как о бесстрашном исследователе, сотруднике мистической библиотеки, циничном детективе или жертве одержимости. Если это вам нужно, концепция может носить и более детализированный характер – например, вы можете заявить: “Я играю за бывшего полицейского, уволенного из аппарата из-за проблем со вспыльчивостью. Он попросту не способен смириться с преступниками, играющими с системой по собственным правилам и уходящими от преследований безо всякой расплаты. Он всегда следовал собственным представлениям о законе, и теперь, благодаря магии, у него появилась возможность вдохнуть в эти представления настоящую жизнь”.

Концепция персонажа вполне может опираться и на его Путь или орден, хотя ничто не мешает вам решить, что он ещё слишком недавно появился в мире Пробуждённых, чтобы изменить свои ключевые качества, опираясь на подобные элементы. Наконец, если вы создаёте своего героя для прелюдии (и потому рассказываете историю о человеке, который всё ещё не Пробудился), вам нужно придумать концепцию смертного, ещё не знающего, что скоро ему предстоит обрести силу подлинной магии.

Шаг второй:

Выберите Атрибуты

Теперь вы можете подвести под личностные и биографические качества своего персонажа количественную основу. Для этого вам нужно просто распределить его Атрибуты. Последние описывают все врождённые способности протагониста. Можно ли назвать его сильным? Умным? Обаятельным? Или упорным? Любой персонаж обладает девятью Атрибутами, распределёнными по трём более общим категориям: речь идёт о Ментальной (Интеллект, Сообразительность, Решительность), Физической (Сила, Ловкость, Выносливость) и Социальной (Внушительность, Манипулирование, Самообладание) группах.

Первым шагом при определении способностей персонажа становится выдвижение одной из этих категорий на позицию основной. В ней персонаж преуспевает больше всего. Затем вам следует выбрать второстепенную группу, в которой протагонист не отличается от большинства людей. Последняя категория становится самой слабой у мага. Так, персонаж может быть прирождённым спортсменом и обладать Физическими Атрибутами в качестве первичных, однако при этом он может быть стеснителен или даже наивен в социальных делах, что сделает Социальную категорию третьестепенной. Старайтесь забыть о стереотипах и избежать следования ожиданиям: ничто не мешает создать атлета (с высокой Силой), которому трудно подолгу удерживать вес (слабая Выносливость). Кроме того, даже если его Внушительность и Манипулирование не производят особого эффекта, он может отличаться железным Самообладанием – а это значит, что, даже не обладая умением с лёгкостью заводить друзей, он не будет и слабовольной тряпкой, подчиняющейся чужим решениям.

Каждый персонаж получает одно *бесплатное* очко во всех Атрибутах. Это позволяет отразить базовые человеческие способности. В первичной категории Атрибутов вы получаете пять очков, для вторичной – четыре и для третичной – всего три. Так, спортсмен может распределить пять очков между Физическими Атрибутами, четыре — среди Ментальных, и три — среди Социальных.

Пятое очко в любом Атрибуте стоит сразу двух пунктов. Если вы собираетесь наделить своего атлета Силой 5, вам следует вложить сразу пять очков (поскольку первое будет бесплатным, следующие три будут стоить по одному очку, а пятое – сразу два).

Шаг третий: Выберите Навыки

Навыки разделяются на те же приоритетные группы, что и Атрибуты. Тем не менее, если Атрибуты свидетельствуют о врождённых талантах вашего персонажа, то Навыки отражают объём его знаний и длительность его практики в той или иной сфере деятельности.

Распределите Ментальную, Физическую и Социальную группу Навыков по приоритетам. На этот раз вы получаете 11 очков в первой категории, 7 во второй и только 4 в третьей. Обратите внимание, что вы не получаете бесплатного первого пункта ни в одном Навыке. Более того, персонажи даже страдают от штрафов при выполнении действий, связанных с непривычными им Навыками.

Как обычно, пятый уровень Навыка стоит двух стартовых пунктов вместо одного.

Шаг четвёртый: Выберите Специализации

Специализациями называются отдельные способы применения Навыков. Они могут касаться определённых методик, культур, инструментов и даже психических состояний. Вы сами должны придумать названия Специализаций для своих персонажей и определить, каким Навыкам они соответствуют лучше всего.

Когда персонаж выполняет действие, связанное с его Специализацией, он добавляет к проверке +1 дайс. В начале игры вам достаточно выбрать три Специализации в любом Навыке. В дальнейшем вы сможете приобретать их за очки опыта.

Шаг пятый: Добавьте сверхъестественные характеристики

Когда персонаж оказывается в мире магии, он начинает видеть реальность в совсем ином свете. Прежде всего, он обретает Путь, по которому ему суждено следовать до конца своих дней. Путь не только определяет его мистические способности, но и влияет на его мировосприятие, изменяя эмоции и особенности поведения.

Некоторые маги считают, что Путь любого разумного индивида предопределён и что Пробуждение только вдыхает жизнь в качества, сформировавшиеся в человеке давным-давно. Другие твёрдо убеждены, что маг сам выбирает, каким Путём ему предстоит следовать по земному миру – а потенциально и Высшему царству.

Путь наделяет мага устойчивостью к психическим или эмоциональным воздействиям. Повысьте Решительность или Самообладание мага на +1 уровень в зависимости от Пути, по которому он идёт.

Акантус	Самообладание
Мастигос	Решительность
Морос	Самообладание
Обримос	Решительность
Тирсус	Самообладание

Кроме того, большинство персонажей состоят в орденах – древних организациях, позволяющих магам выполнять общие задачи и практиковать колдовские искусства. В целом ордены преследуют самостоятельные задачи, иногда даже сходясь друг с другом или соперничая за мистические ресурсы. Тем не менее, большую часть времени они хотя бы формально поддерживают союзнические отношения. Разумеется, это касается только Пентакля атлантических орденов. Встречи с Жрецами престола и ещё более

редкими организациями Пробуждённых обычно приводят к локальным войнам, в которые нередко даже оказываются вовлечены смертные.

Персонаж, вступивший в конфликт с другими членами своего ордена или попросту не сумевший найти себя, всегда может покинуть его и примкнуть к другому объединению магов. Ничто не мешает вам даже оставить своего мага без ордена.

Тем не менее, некоторые остаются в ордене просто затем, чтобы освоить его колдовские практики. Каждый орден предоставляет своим участникам знания, необходимые для воспроизведения формул – специально разученных заклинаний, не требующих импровизации со стороны мага.

Выберите одну из Специализаций, связанных с орденом вашего персонажа. Вы можете использовать эту Специализацию только при чтении формул, основанных на определённом Навыке.

Алмазная стрела	Атлетика, Запугивание, Медицина
Свободный совет	Ремесло, Убеждение, Наука
Стражи вуали	Расследование, Скрытность, Обман
Мистериум	Расследование, Окультизм, Выживание
Серебряная лестница	Экспрессия, Убеждение, Обман

Арканы

Каждое царство обладает двумя Ключевыми Арканами и одной Чуждой. Хотя Ключевые Арканы персонаж может развивать до любых значений с помощью любых подходящих практик, Чуждую Аркану персонаж вправе поднять только до второго уровня. После этого для дальнейшего освоения Чуждой Арканы ему понадобятся наставничество другого мага, у которого эта Аркана считается Ключевой. Остальные Арканы (находящиеся посередине между этими двумя категориями) маг может самостоятельно изучить до четвёртого уровня.

Путь	Ключевые Арканы	Чуждая Аркана
Акантус	Судьба и Время	Энергия
Мастигос	Пространство и Разум	Материя
Морос	Смерть и Материя	Дух
Обримос	Энергия и Сущность	Смерть
Тирсус	Жизнь и Дух	Разум

В начале игры персонаж обладает 6 очками Аркан, которые он должен распределить по своему выбору. Прежде всего, игрок должен выбрать две Арканы, которые с самого начала получают значение 2. Затем ему предстоит выбрать ещё одну Аркану, которой достанется первый уровень. По меньшей мере две из этих Аркан должны быть Ключевыми для Пути вашего персонажа, однако вам не обязательно отдавать по два очка каждой из них (таким образом, одна из Ключевых Аркан может остаться на уровне •). Наконец, добавьте ещё одно очко к любой Аркане по своему выбору.

Шаг шестой:

Определите Достоинства

В дополнение к обычным Достоинствам смертных маги обладают чередой новых характеристик, которые отражают их близость к Высшему миру.

Гнозис

Под Гнозисом понимается объём мистических знаний протагониста, а также его возможность улавливать истинный облик вселенной, не поддаваясь на многочисленные иллюзии. В свою очередь, он определяет оккультную силу мага, заметно влияя на его сверхчеловеческие возможности.

В начале игры маг обладает лишь первым уровнем Гнозиса. Вы можете вкладывать по 3 очка Преимуществ (из семи, дарованных вам при создании персонажа) в развитие

Гнозиса. Таким образом, каждый игрок вправе потратить 3 очка Преимуществ для обретения Гнозиса 2 или 6 очков – для его повышения до третьего уровня.

Мудрость

Каждый маг обладает богоподобными силами, позволяющими ему искажать саму действительность. Многие из Пробуждённых настолько поддаются искушению использовать магию *в любом деле*, для решения даже самых заурядных проблем, что постепенно утрачивают связь с реальностью. Они теряются на дороге вечных соблазнов, знаний и ужасов, превращаясь из одарённых смертных в безумных полубогов.

Мудрость отражает способность мага воздерживаться от использования колдовства в тех ситуациях, когда он может справиться с неприятностями по законам реального мира. Поскольку во многом эта способность зависит от нравственных принципов протагониста, Мудрость выступает и в роли неосязаемой меры его психического равновесия. С игромеханической точки зрения Мудрость заменяет Нравственность персонажа, объединяя чистоту его помыслов, трезвость рассудка и готовность избегать применения оккультных знаний там, где достаточно простых человеческих навыков.

По умолчанию начинающий персонаж обладает седьмым уровнем Мудрости. Как и в других играх этой вселенной, игрок может понизить её на один или два уровня, получив по 5 очков опыта за каждый.

Мана

Маной называется психическая энергия мага, позволяющая ему влиять на окружающую реальность. В начале игры Мана зависит от Мудрости протагониста. Каждое очко Мудрости предоставляет магу одно очко Маны.

Вторичные характеристики

Наконец, запишите Здоровье протагониста (его Размер + Выносливость, где стандартный Размер человека равен пяти), его Защиту (Ловкость или Сообразительность, в зависимости от того, что *меньше*), Инициативу (Ловкость + Самообладание), Скорость (Ловкость + Сила + 5) и Волю (Решительность + Самообладание).

Шаг седьмой:

Распределите Преимущества

При выборе роли каждый игрок получает 7 очков Преимуществ, которые он может распределить по своему выбору. Маг обладает доступом ко всем Преимуществам смертных. Кроме того, он может осваивать дополнительные Преимущества Пробуждённых, описанные в этой книге.

Памятка для быстрого создания мага

Прежде всего, создайте простого смертного по правилам, описанным на стр. 34-45 книги **World of Darkness Rulebook** (или в начале этой главы).

Путь

Определите, по какому Пути идёт ваш протагонист.

Акантус – капризные, эмоциональные и немного безумные знатоки Времени и Судьбы.

Мастигос – коварные, амбициозные и самолюбивые мастера Пространства и Разума.

Морос – холодные, сдержанные и настойчивые повелители Смерти и Материи.

Обримос – пылкие, фанатичные и упорные творцы Сущности и Энергии.

Тирсус – страстные, жизнелюбивые и безрассудные покорители Духа и Жизни.

Орден

Выберите орден, которому служит ваш маг. При желании вы можете отказаться от участия в коллективной деятельности или выбрать другую организацию Пробуждённых, не связанную с Пентаклем атлантических орденов.

Алмазная стрела защищает владения Пробуждённых. Знание боевых заклинаний позволяет им выбрать магическую Специализацию на Атлетике, Медицине или Запугивании.

Свободный совет призывает отвергнуть ветхие колдовские законы и освоить новые пути развития. Это стремление позволяет им выбрать магическую Специализацию на Ремесле, Убеждении или Науке.

Стражи вуали оберегают магические тайны от недостойных – включая многих других Пробуждённых. Привычка к притворству и шпионажу позволяет им выбрать магическую Специализацию на Расследовании, Скрытности или Обмане.

Мистериум собирает ценные сведения по всему миру, нередко предпринимая экспедиции и в иные реальности. Исследовательское рвение позволяет им выбрать магическую Специализацию на Расследовании, Окультизме или Выживании.

Серебряная лестница координирует деятельность Пробуждённых, стараясь установить единый магический порядок под своим мудрым правлением. Политические амбиции позволяют им выбрать магическую Специализацию на Экспрессии, Убеждении или Обмане.

Защитный Атрибут

Каждый Путь обладает одним Защитным Атрибутом, который позволяет его представителям постигать магию с меньшей опасностью для своего рассудка. Повысьте соответствующий Атрибут на +1 уровень.

Акантус	Самообладание
Мастигос	Решительность
Морос	Самообладание
Обримос	Решительность
Тирсус	Самообладание

Арканы

Каждый игрок приписывает два очка одной Аркане, ещё два – другой, одно очко – третьей, а ещё одно распределяет по собственному усмотрению. В частности, он может приобрести четвёртую Аркану или повысить одну из уже освоенных.

Единственное ограничение состоит в том, что маг обязан приобрести **обе** Ключевые Арканы своего Пути и вложить хотя бы **два очка** в одну из них (вторая может остаться на первом уровне).

Смерть связана с призраками, разложением и загробным миром.

Судьба отвечает за благословения и проклятия, везение и неудачи.

Энергия управляет температурой, погодой и гравитацией.

Жизнь связана с органическими созданиями, начиная бактериями и заканчивая людьми.

Материя отвечает за изменение неорганических элементов наподобие камня, металла и пластика.

Разум открывает возможности управления мыслями и эмоциями.

Сущность взаимодействует с самой магией: Маной, иллюзиями и чарами.

Пространство искажает расстояние между объектами.

Дух помогает общаться с созданиями из Тени.

Время позволяет видеть будущее и прошлое, создавать временные петли и отменять уже произошедшие события.

Формулы

Хотя маг способен реализовать любой сверхъестественный замысел, гарантированный результат приносят только изученные и опробованные заклинания, также известные как формулы. При создании персонажа маг получает 6 очков на приобретение формул. Стоимость формулы равна уровню Арканы, задействованной при её создании. Например, формула, соответствующая второму уровню Разума, потребует траты двух из этих шести очков.

Персонаж не может выбирать формулы тех Аркан (или тех уровней), которыми он не обладает. Маг, владеющий Разумом •••, не может приобретать формулы четвёртого и пятого уровней. Персонаж, не располагающий знанием Смерти, не способен осваивать даже формулы первого уровня.

Гнозис

Под этим названием известна связь заклинателя с Высшим миром. В начале игры он приобретает лишь первый уровень этой характеристики. Игрок может вложить 3 очка Преимуществ (из 7 доступных) для её повышения до второго уровня или 6 очков для достижения третьего уровня.

Мудрость

Мудрость начинающего персонажа равна семи, хотя игрок вправе понизить её до шести или даже пяти для приобретения 5 или 10 очков опыта соответственно.

Мана

Запас Маны в начале игры равен Мудрости персонажа.

Преимущества

Маги способны приобретать любые Преимущества смертных. В дополнение к этому, у них появляется доступ к следующим способностям: Артефакт (от •• и выше), Предназначение (от • до •••••), Грёза (от • до •••••), Заговорённый предмет (от • до •••••), Фамилиар (••• или ••••), Источник (от • до •••••, особенности), Высокая речь (•), Святыня (от •• и выше), Библиотека (от • до •••••), Таинственность (от • до •••), Санктум (от • до •••••, особенности), Верный Сноходец (от • до •••••), Статус в Консилиуме или Ордене (от • до •••••), Должник (•••).

Обратите внимание, что персонажи, вступившие в орден, получают Высокую речь бесплатно.

Развитие персонажа

Атрибут	Новый уровень x5
Навык	Новый уровень x3
Специализация	3 очка опыта
Ключевая Аркана*	Новый уровень x6
Рядовая Аркана*	Новый уровень x7
Чуждая Аркана*	Новый уровень x8
Формула**	2 очка опыта за уровень Арканы
Преимущество	Новый уровень x2
Гнозис	Новый уровень x8
Мудрость	Новый уровень x3
Воля***	8 очков опыта

* Маг способен развивать Ключевую Аркану без чьей-либо помощи. Рядовую Аркану он может повысить до четвёртого уровня – после этого ему понадобится найти учителя, готового открыть ему тайны высшего уровня. Наконец, Чуждую Аркану маг в состоянии развить только до второго уровня, прежде чем ему понадобится наставник.

** Стоимость формулы определяется самой высокой Арканой, задействованной при её создании. Например, формула, предполагающая знание Жизни ••• и Времени ••, будет определяться третьим уровнем Арканы Жизнь – а потому стоить шесть очков опыта.

*** Маг способен приобретать Волю только затем, чтобы *восстановить* её уровень. Если он хочет повысить Волю сверх текущего максимума, ему следует развивать Решительность и Самообладание.

Характеристики

Пробуждение развивает у магов множество новых качеств, большинство из которых попросту недоступны Спящим. Прежде всего, каждый маг начинает замечать возможности сверхъестественного изменения мира даже в обыденных ситуациях. Это означает, что Пробуждённые получают дополнительный дайс к сотворению заклинаний, связанных с их центральным образом деятельности.

Выберите Специализацию, связанную с вашим орденом. Вы можете использовать эту Специализацию только при чтении формул, основанных на определённом Навыке. Хотя каждый орден сосредотачивается сразу на трёх Навыках, вам предстоит выбрать только один из них.

Алмазная стрела	Атлетика, Запугивание, Медицина
Свободный совет	Ремесло, Убеждение, Наука
Стражи вуали	Расследование, Скрытность, Обман
Мистериум	Расследование, Окультизм, Выживание
Серебряная лестница	Экспрессия, Убеждение, Обман

Кроме того, вы получаете череду новых Достоинств, главное из которых описано уже в следующем абзаце.

Гнозис

Как только маг заносит своё имя на стену мистической Башни, скрытой в недостижимом царстве Высшего мира, его сознанию открываются истины, неизвестные ни одному смертному. Чем больше маг развивает подобную связь с Высшим миром, тем больше способностей он в себе обнаруживает.

Гнозис воплощает магический потенциал вашего персонажа. Каждый уровень этой характеристики позволяет ему изучать более могущественные заклинания, более эффективно расходовать Ману и достигать новых высот в развитии своих врождённых способностей.

С игромеханической точки зрения Гнозис измеряется по шкале от 1 до 10. Он обладает следующими эффектами:

- При сотворении импровизированных заклинаний маг проходит проверку Гнозиса + Арканы, наиболее подходящей для реализации текущего замысла.
- Высокий Гнозис позволяет творить продолжительные заклинания заметно быстрее.
- Гнозис определяет, какими объёмами Маны располагает персонаж и сколько этой мистической энергии он способен расходовать в пределах одного раунда.
- Маг в состоянии развивать даже обычные человеческие способности (Атрибуты и Навыки) до значений, превышающих пятый уровень. За каждое очко Гнозиса выше 5 персонаж может развить до соответствующего уровня и обычные характеристики (например, персонаж, обладающий Гнозисом 8, способен повысить до 8 уровня любой Навык и Атрибут).
- Персонаж может поддерживать только несколько заклинаний одновременно. Точное количество равно его Гнозису + 3. Как только маг достигнет этого предела, ему придётся отменить одно из действующих заклинаний прежде, чем он сможет сотворить новое.
- Маг способен произнести несколько заклинаний за один раунд. Максимальное число заклинаний равно его Гнозису.
- Гнозис определяет уровень Аркан, которого может достичь персонаж.
- Начиная с 6 уровня Гнозиса, персонаж начинает окрашивать свои заклинания частичкой собственной личности. С практической точки зрения это значит, что любой, кто пытается узнать, кто произнёс то или иное заклинание, получает небольшой бонус к проверкам такого расследования. Бонус равен +1 на шестом уровне Гнозиса и увеличивается на +1 за каждый последующий пункт.
- К сожалению для персонажа, чем выше Гнозис, тем больше он рискует спровоцировать Парадокс.

Влияние Гнозиса

Гнозис	Макс. значение Атрибутов, Навыков и Аркан	Макс. Мана	Мана за раунд	Аура*	Запас Парадокса	Частота бросков**
1	5	10	1	-	1 дайс	3 часа
2	5	11	2	-	1 дайс	3 часа
3	5	12	3	-	2 дайса	1 час
4	5	13	4	-	2 дайса	1 час
5	5	14	5	-	3 дайса	30 минут
6	6	15	6	+1	3 дайса	30 минут
7	7	20	7	+2	4 дайса	10 минут
8	8	30	8	+3	4 дайса	10 минут
9	9	50	10	+4	5 дайсов	1 минута
10	10	100	15	+5	5 дайсов	1 минута

* Бонус к попытке другого мага узнать персонажа по его заклинаниям

** Частота проверок при продолжительных бросках на сотворение заклинаний

Знание Аркан

Из этой таблицы видно, каким значением Аркан персонаж может обладать на текущем уровне Гнозиса. Учтите, что две из трёх стартовых Аркан персонажа должны быть Ключевыми Арканами его Пути.

Гнозис	Первая	Вторая	Третья	Четвёртая	Пятая	Шестая	Седьмая	Восьмая	Девятая	Десятая
1	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1
2	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1
3	5	4	4	3	3	3	2	2	2	1
4	5	5	4	4	3	3	3	2	2	2
5	5	5	5	4	4	3	3	3	2	2
6	6*	5	5	5	4	4	3	3	3	2
7	**	6*	5	5	5	4	4	3	3	3
8	**	**	6*	5	5	5	4	4	3	3
9	**	**	**	6*	5	5	5	4	4	3
10	**	**	**	**	6*	5	5	5	4	4

* Шестым уровнем Арканы может обладать только архимаг

** Представителям атлантических орденов неизвестно, каким могуществом может обладать маг, достигший такого мастерства в искусстве Аркан.

Мана

Маной называется энергия Высшего мира, оставшаяся на земле после образования Бездны. Кроме того, Ману вырабатывают Источники и другие зачарованные места – иногда созданные Пробуждёнными, иногда сформировавшиеся под влиянием неизвестных сил. Как бы то ни было, именно эта энергия приводит в действие заклинания магов.

Каждый персонаж способен удерживать в своей сущности по меньшей мере 10 очков Маны. Подлинные мастера колдовского искусства увеличивают этот запас в разы, достигая 100, а в редких случаях и большего числа пунктов.

Хотя Мана невидима и неосязаема, персонаж, обладающий ясновидческими способностями, в состоянии ощущать или даже “видеть” её в метафорическом виде. Маги по-разному описывают внешний вид Маны. Одним она кажется кристально-чистой водой, другим – белой плазмой, третьим – искрящимися потоками, парящими в воздухе. Но даже

не ощущая Маны, любой персонаж, оказавшийся на территории Источника, может пройти проверку Сообразительности + Оккультизма, чтобы почувствовать близость этой живительной силы.

Мана обладает следующими эффектами:

- Персонаж может сотворить импровизированное заклинание, только вложив в это очко Маны. Исключение делается лишь в том случае, если заклинание основано на Ключевой Аркане его Пути.

- Если персонаж накладывает чары на цель, которую он не видит, не слышит и не ощущает любыми другими способами, он тратит дополнительное очко Маны.

- Маг должен вложить очко Маны, чтобы нанести заклинанием аггравированный урон. Разумеется, в дополнение к этому он обязан развить Аркану, позволяющую вообще наносить подобный урон.

- Некоторые законы магии или физики требуют дополнительного расхода Маны. Об этом можно прочитать в описании соответствующих заклинаний.

- Маг способен исцелять свои раны, заполняя Маной Модель собственного тела. За каждое очко тупого или летального урона он должен отдать по три очка Маны. Если текущий уровень Гнозиса не позволяет вложить сразу три пункта Маны, персонаж должен расходовать её на протяжении нескольких раундов. Пробуждённый способен восстановить Здоровье подобным образом только определённое число раз в день: один раз на 1-4 уровне Гнозиса, два на 5 и 6 уровнях, три на 7-9 и четыре на 10.

Восстановление Маны

Хотя в свободном виде Мана встречается только в Источниках, маги способны восстанавливать её и другими способами. Впрочем, начать следует именно с Источников, поскольку в них Пробуждённый способен почти гарантированно подчерпнуть магическую энергию.

- При посещении Источника персонаж может провести церемонию, известную как *таинство*. Эта священная церемония предполагает совершение действий, связанных с резонансом Источника и Путём мага. Так, для получения Маны Акантус может отпраздновать солнцестояние, а Морос – провести ритуал поминания великих предков. Таинство длится в течение часа. По окончании церемонии маг проходит проверку Гнозиса + Самообладания. Каждый успех восстанавливает одно очко Маны. Персонаж не способен забрать из Источника больше Маны, чем позволяет его рейтинг (иными словами, даже получив пять успехов при проведении таинства, маг не сможет забрать больше трёх очков из Источника с рейтингом 3).

- Маг способен черпать Ману из собственного организма. Для этого он должен понизить один из Физических Атрибутов на -1 уровень (например, ослабив мускульную силу и нервные импульсы). Этот Атрибут восстанавливает прежнее значение спустя сутки (24 часа). Одно очко Атрибута дарует магу три пункта Маны.

Как и в случае с магическим исцелением, персонаж способен провести эту операцию только определённое число раз в день: один раз на 1-4 уровне Гнозиса, два на 5 и 6 уровнях, три на 7-9 и четыре на 10.

- В этих же целях он может нанести себе очко летального урона. За каждое очко такого урона он получает три пункта Маны. Урон невозможно вылечить с помощью магии, хотя он и восстанавливается по обычным правилам. Эту операцию маг способен провести любое количество раз, вне зависимости от Гнозиса.

- Хотя маги не любят об этом говорить, они получают Ману, проводя кровавые жертвоприношения. Убийство животного размером с кошку или больше (Размер 2 и выше) восстанавливает всего одно очко Маны. Убийство человека приносит по очку Маны за каждый уровень Здоровья, которым обладает жертва, однако маг обязан именно убить несчастного. Он не получит Маны, просто пустив жертве кровь. Более того, всю

Ману получает колдун, нанёсший смертельный удар. Даже если в ритуале принимали участие несколько магов, Мана достаётся убийце.

Для получения Маны подобным образом персонажу нужно провести один раунд, впитывая энергию, исходящую из тела жертвы. Это означает, что непосредственно после убийства жертвы маг обязан провести один раунд, стоя на месте или передвигаясь на расстояние своей Скорости – но *не* совершая никаких действий. Что ещё хуже, до конца раунда он теряет Защиту. Если маг убивает жертву, но тратит ближайший раунд на совершение сторонних действий, Мана растворяется в воздухе.

По очевидным причинам кровавые жертвоприношения вызывают проверки Мудрости.

- Мастера Сущности располагают другими способами восполнения Маны.
- Как только маг становится частью наследия, у него появляется множество дополнительных способов восполнения Маны. Подробнее наследия описаны в **Пятой главе** этой книги.

Тасс

Это арабское слово переводится как “чаша” или “кубок”, и многие современные маги используют альтернативные названия, привычные им самим. Тасс представляет собой затвердевшую Ману, которая может принимать буквально любую форму: от магических кристаллов до фруктов, грибов или самых дословных кубков со священной водой.

При потреблении (или использовании) тасс восстанавливает Ману Пробуждённого на несколько пунктов. Рассказчик сам решает, сколько Маны содержит тот или иной тасс, хотя в случае с питьевой и съедобной формой этой затвердевшей энергии маг *чаще всего* получает по очку Маны за каждые полкилограмма или поллитра органики.

Если тасс обладает биологическим происхождением, магу достаточно просто съесть или выпить его. Съедобные формы тасса восстанавливают Ману колдуна спустя один час. Питьевые восполняют запасы Маны уже спустя десять минут.

Для извлечения Маны из несъедобных форм тасса (вроде камней и деревьев) магу необходимо владеть вторым уровнем Сущности. В этом случае он может произнести заклинание и либо забрать Ману в свой личный запас, либо вложить её напрямую в сотворение нового заклинания.

Мудрость

Мудростью называется нравственный кодекс, которого придерживается большинство магов. Он призывает Пробуждённых использовать магию лишь в тех случаях, когда это по-настоящему необходимо или даже способно сделать мир лучше. Чем чаще маг прибегает к своим сверхъестественным знаниям, тем выше риск увеличения Бездны. Если бы Пробуждённые по всему миру начали творить заклинания для решения даже самых мелких и смехотворных проблем, человечество окончательно отделилось бы от благословенных угодий Высшего мира, а Бездна окончательно воцарилась бы над землёй.

По этой причине маги стараются использовать свои таланты соразмерно потребностям. Безусловно, ничто не мешает им игнорировать этот кодекс – в сущности, хватает тех, кто вообще не признаёт его существования, – однако последнее сказывается на психическом состоянии мага. Всего несколько месяцев непрерывного экспериментаторства, и даже самый благожелательный из Пробуждённых начнёт превращаться в безумного колдуна из старинных легенд.

Спесь

Маги известны своей гордыней. Когда они отказываются подчиняться реалиям Падшего мира и полагаются на свои способности для решения обычных проблем, их Мудрость начинает ослабевать. Нарушение принципов Мудрости называется спесью.

С игромеханической точки зрения Мудрость дублирует Нравственность простых смертных. Маги подвержены тем же правилам, что и обычные люди, а потому способны

утрачивать Мудрость даже при совершении обычных преступлений. Тем не менее, когда речь идёт о проявлении спеси, это означает, что маг нарушил законы именно сверхъестественного сообщества.

Вот примеры действий, ведущих к понижению Мудрости. Курсивом выделены преступления против человеческой *Нравственности*. Жирным выделено количество дайсов, которое игрок бросает в случае нарушения принципов Мудрости.

Мудрость	Проявление спеси и обычные преступления
10	Использование магии для выполнения самых обычных действий (например, попытка вскипятить чайник с помощью Энергии). <i>Эгоистичные мысли. Пять дайсов.</i>
9	Мистическое принуждение, заставляющее разумное существо действовать против собственных интересов. <i>Незначительные эгоистичные действия (воздержание от благотворительности).</i> Пять дайсов.
8	Принуждение к совершению преступлений (провоцирующих проверку Нравственности у самой жертвы). <i>Причинение ранений (намеренно или по неосторожности).</i> Четыре дайса.
7	Наложение проклятия. <i>Мелкая кража (воровство в магазине).</i> Четыре дайса.
6	Принуждение разумного существа или духа к выполнению определённых действий (с помощью Судьбы) или охране определённого места (с помощью Разума или Духа). <i>Крупное ограбление (кража со взломом).</i> Три дайса.
5	Превращение живого существа во что-то менее развитое (например, человека в свинью) против его воли. <i>Намеренное, массовое повреждение имущества (поджог).</i> Три дайса.
4	Использование магии для причинения вреда. Высасывание чужой Маны против воли её хозяина. Создание осколка души с сопутствующим ограничением Гнозиса. <i>Преступление в порыве страсти (непредумышленное убийство).</i> Три дайса.
3	Заточение живого человека (Спящего или Пробуждённого) в Тени. Вселение духа в жертву против её воли. <i>Совершение запланированного преступления без применения магии (убийство).</i> Два дайса.
2	Сознательное предотвращение Пробуждения. Убийство с помощью магии. <i>Бесчувственное/жестокое преступление (серийные убийства).</i> Два дайса.
1	Похищение души. <i>Полная развращённость, гнусные злодеяния (массовые убийства).</i> Два дайса.

Как и в случае с простой Нравственностью, провал этой проверки провоцирует новый бросок – на этот раз позволяющий узнать, получает ли персонаж психическое отклонение.

Эффекты Мудрости

- Духи и прочие обитатели нематериального мира склонны доверять магам с высокой Мудростью. Если персонаж обладает 9 или 10 уровнем этой характеристики, он получает бонус +1 к Социальным проверкам при общении с духами. Равным образом, если он понижает Мудрость до 2 или 1, Социальные проверки при взаимодействии с духами проходят со штрафом -1.

- При столкновении с существами из Бездны маг может получить аналогичный штраф или бонус, который учитывается при проверках сопротивления их мистическим силам. На 9 и 10 уровнях Мудрости маг получает бонус +1. На 1 и 2 уровнях он получает штраф -1.

- Высокая Мудрость позволяет сократить длительность Парадокса.

- Когда маг проходит период обучения у другого мага, Рассказчик может следить за тем, совершает ли персонаж преступления против Мудрости. Лёгкие проявления спеси могут заставить учителя наложить на ученика дисциплинарное взыскание. Получение отклонений вследствие спеси почти всегда ведёт к изгнанию такого послушника.

- В отличие от Спящих, маг *всегда* должен вкладывать очки опыта в повышение или восстановление этой характеристики. Спесь оставляет мистический отпечаток на душе мага, и он должен приложить волевые усилия к тому, чтобы вернуть гармонию в свою сущность. Иными словами, Рассказчик не может возратить персонажу утраченное очко Мудрости просто в награду за интересный отыгрыш.

Новые Преимущества Артефакт (от ••• и выше)

Маг обладает предметом, наполненным живой энергией Высшего мира. Возможно, он сам его создал, или забрал у другого мага, или даже нашёл в таинственном месте. Каждый артефакт обладает одной или несколькими силами, каждая из которых дублирует то или иное магическое заклинание. Для приобретения артефакта персонаж должен потратить очки Преимуществ в размере 2 + 1 за каждое заклинание, запечатанное внутри предмета.

Использовать артефакт могут только маги. Даже другие сверхъестественные существа не владеют подлинной связью с Высшим миром, а потому не способны черпать из артефактов мистическую энергию. В дополнение ко всему, артефакты наделены двумя дополнительными очками Прочности.

Магические эффекты, заключённые в артефакте, могут носить как пассивный, так и активный характер. В случае с пассивными заклинаниями магу достаточно просто хранить артефакт при себе. К таким артефактам относятся всевозможные обереги и талисманы, наделяющие владельца мистическими благами даже тогда, когда он не прикладывает ни малейших усилий к их активации. К другому типу относятся артефакты, требующие ритуальных действий для пробуждения заключённых в них сил. Например, магу может потребоваться произнесение символической фразы вблизи артефакта или проведение кровавого жертвоприношения непосредственно перед работой с этим предметом. В последнем случае для успешной активации артефакта маг должен пройти проверку Гнозиса + Арканы, связанной с конкретным заклинанием.

Артефакты наделены собственным запасом Маны, который расходуется на активацию большинства заклинаний. Этот запас равен 10 + количеству заклинаний, запечатанных в артефакте (например, хранилище трёх заклинаний будет обладать тринадцатью пунктами Маны). Запас восстанавливает по одному очку Маны за каждый уровень этого Преимущества в день. Маг способен вкладывать собственную Ману для активации артефакта и, равным образом, черпать энергию артефакта для сотворения заклинаний, не связанных с самим предметом.

Предназначение (от • до •••••)

По той или иной причине судьба вашего персонажа обладает значением для всего мира. В каждой истории протагонист получает запас дайсов, равный удвоенному значению этого Преимущества. Игрок сам выбирает, в какой комбинации его герой использует эти дайсы.

Однако тот факт, что судьба героя имеет такое значение для окружающих, не может не привести к возникновению новых врагов. Опишите одну категорию ситуаций, которые могут привести к гибели протагониста. Старайтесь не привязывать это проклятие к определённым местам, действиям или персонажам. Иными словами, вы можете призвать героя остерегаться загадочной *Королевы червей*, но не конкретного мага из городского Консилиума.

В ситуациях, предполагающих такую мистическую угрозу, персонаж получает штраф, равный очкам этого Преимущества. Штраф может влиять на любые проверки, связанные

непосредственно с ситуацией, которой персонаж должен был избегать. Остальные броски игрок делает без каких-либо отрицательных модификаторов.

Грёза (от • до •••••)

Персонаж обладает связью с предвечными силами, помогающими ему постигать великие тайны во сне. Один раз за игровую встречу персонаж может погрузиться в сон, транс или медитацию, чтобы получить ответ на определённый вопрос. Спустя один час подобного отдыха Рассказчик делает бросок на Сообразительность + Самообладание персонажа. В случае успеха герой просыпается с готовым ответом, даже если не знает, как он его получил. Ответ не должен быть прямолинейным (и Рассказчик вполне может представить его в виде таинственного предсказания), однако у персонажа должны оставаться возможности для правильного истолкования этой подсказки. В случае исключительного успеха Рассказчик сам намекает, как следует понимать этот ответ. И напротив, в случае полного провала мага посещает кошмарное видение, в котором ответ даётся в нарочито странном и искажённом виде.

Заговорённый предмет (от • до •••••)

Персонаж обладает предметом, заговорённым с помощью Арканы Материи. За каждое очко этого Преимущества персонаж может повысить Прочность, Структуру или Размер предмета на +2, наделить его модификатором +1 (для выполнения действий, для которых и создан этот предмет) или назначить соответствующий уровень Арканы, которой необходимо владеть, чтобы воспользоваться мистическими свойствами такой вещи.

Заговорённые предметы не провоцируют риск Парадокса, хотя и способны пробудить Неверие смертных.

Фамилиар (••• или ••••)

Персонаж отличается внутренней связью с духом, который может как обитать в Сумраке, так и входить в Падший мир, чтобы помогать своему хозяину на земле. Третий уровень этого Преимущества позволяет фамилиару действовать только в Сумраке, хотя дух и может использовать Нумина для временного воздействия на мир смертных. Четвёртый уровень превращает его в самое настоящее существо из плоти и крови.

Сумеречный фамилиар обладает Атрибутами 3/3/2 (которые распределяются между Могуществом, Грацией и Сопротивлением), Волей, равной Могуществу + Сопротивлению, Эссенцией 10, Инициативой (Грация + Сопротивление), Защитой, определяющейся Сопротивлением или Грацией в зависимости от того, что *ниже*, Скоростью (Могущество + Грация + фактор вида, свойственный земному аналогу этого существа), Размером 5 или ниже, Корпусом (Размер + Сопротивление), Влиянием 2, одним стартовым Нуменом и одним Запретом (проклятием, которое заставляет фамилиара избегать определённых действий или ситуаций).

В физическом воплощении (то есть на четвёртом уровне этого Преимущества) фамилиар получает Атрибуты 5/4/3 (которые распределяются уже между полноценными Атрибутами наподобие Ловкости и Манипулирования), Навыки 9/6/3, Волю, равную Решительности + Самообладанию, Эссенцию 10, Инициативу в виде суммы Ловкости + Самообладания, Защиту, определяющуюся Ловкостью или Сообразительностью в зависимости от того, что *ниже*, Скоростью (Сила + Ловкость + фактор вида), Размером 5 или ниже, Здоровьем (Размер + Выносливость), Влиянием 2, Нуменом *Неприметность* (см. ниже) и одним другим, а также любым Запретом по выбору Рассказчика.

Неприметность постоянно активна и позволяет фамилиару избегать внимания окружающих. Все, кроме самого мага, должны проходить проверки восприятия со штрафом -2 просто для того, чтобы заметить существование этого духа.

Если сумеречный фамилиар пытается материализоваться, используйте следующие модификаторы:

Необитаемые места	+3
Владения магов	+3
Источники	+2
Места, связанные с влиянием самого духа	+2
Пересечения лей-линий	+1
Искусственные сооружения	+1
Парковки	-1
Современные торговые здания	-1
Современные промышленные здания	-2
Научные лаборатории	-3

Хотя маг способен видеть и чувствовать всё, что происходит с его слугой, попытки магического подчинения фамилиара не распространяются на его хозяина.

Источник (от • до ••••, особенности)

Источником называется место скопления магической энергии. Как правило, Источник обладает большим значением для самого Пробуждённого. Это может быть тайный храм, благословенная роща или проклятый дом. Каждый день в Источнике накапливается небольшое количество Маны, которую маг способен черпать, проводя специальные ритуалы или используя третий уровень Сущности. Мана накапливается только в пределах непродолжительного периода времени, связанного со временем суток. Обычно речь идёт о рассвете или закате, хотя возможны и другие временные отрезки. Конкретный объём Маны в Источнике равен показателю этого Преимущества.

Источник обладает своим резонансом – качеством, определяющим эмоциональные свойства этой территории. Например, если Источник пропитан агрессивным или насильственным резонансом, попытки исцелить кого-либо в её пределах могут проходить со штрафом -1 или -2.

Особенности: Доступом к Мане Источника могут обладать сразу несколько магов. Это означает, что персонажи складывают значения соответствующего Преимущества, чтобы позволить Источнику накапливать больше Маны. Само собой, от них ожидается равное деление Маны. Если маг заберёт из источника всю энергию, его могут изгнать даже собственные коллеги.

Высокая речь (•)

Персонаж обладает внутренним пониманием атлантического языка, который позволяет ему усиливать заклинания и ритуалы. Маги, примкнувшие к определённой ордено, получают это Преимущество бесплатно. В обратном случае персонажу необходимо приобрести это Преимущество самостоятельно. Спящие не понимают Высокой речи, хотя иногда улавливают отдельные звуки. Как правило, смертным такая речь кажется просто бессмысленной или нечеловеческой.

Святыня (от •• и выше)

Персонаж обладает предметом, в который заложена сила атлантической магии. Святыня хранит одну или несколько Аркан, использованных при её создании. Как и в случае с артефактами, святыня может обладать как пассивным, так и активным действием.

В случае с пассивной святыней маг просто приобретает качества, которыми его наделяет соответствующее заклинание. Этот эффект обладает постоянным эффектом.

В случае с активным вариантом персонаж должен самостоятельно высвободить заложенную в предмет силу, вкладывая в это свою Ману. При активации святыни маг должен пройти проверку Гнозиса + Арканы, заложенной в этот предмет.

Для создания Святыни протагонисту необходимо потратить очки Преимуществ в размере 1 + 1 за каждую Аркану, запечатанную в святыне + по очку за уровень самой мощной Арканы, заложенной в предмет. Если он хочет, чтобы святыня обладала

постоянным действием, он добавляет 1 очко к общей стоимости. Ещё 1 очко он может вложить, чтобы наделить святыню запасом Маны, равным 10 + количеству заклинаний, заложенных в этот предмет.

Игроки могут комбинировать эффекты Святынь и Заговорённых предметов, складывая очки Преимуществ для создания особенно мощных реликвий.

Святыни могут спровоцировать Парадокс. Что ещё хуже, святынями с постоянным действием способны пользоваться даже смертные – и в их случае Рассказчик тоже проходит проверку Парадокса (используя в качестве запаса дайсов Гнозис мага, сотворившего этот предмет).

Библиотека (от • до •••••)

Персонаж обладает хранилищем колдовских знаний, которые могут принимать любую форму: от магических гримуаров и свитков до зашифрованных компьютерных файлов. Каждое очко Преимущества отражает одну область знаний, в которой специализируется владелец Библиотеки. Например, хозяин Библиотеки третьего уровня может обладать доступом к книгам по инферналистике, греческой философии и криптозоологии.

Библиотека позволяет магам проводить исследовательскую работу по обычным правилам, описанным в **World of Darkness Rulebook** (то есть проходя проверки Интеллекта + Образования в качестве продолжительного действия), с той оговоркой, что персонаж тратит на бросок всего по 10 минут вместо получаса.

Учтите, что даже успех не всегда означает, что маг нашёл в точности то, что хотел. Некоторые авторы ошибаются. Другие по-разному смотрят на одни и те же магические проблемы.

Особенности: Пробуждённые часто поддерживают общие библиотеки, а потому обладают доступом к книгам, которые были найдены или написаны их коллегами. В этом случае уровни этого Преимущества складываются. Если маг решает уйти из кабака и забирает книги с собой, общий уровень Библиотеки снижается на соответствующее количество пунктов.

Обратите внимание, что маг вправе разместить Библиотеку в пределах своего санктума. В этом случае Библиотека будет находиться под защитой всех преимуществ санктума без каких-либо дополнительных трат со стороны персонажа.

Таинственность (от • до •••)

Некоторые маги наделены мистической аурой, позволяющей им избегать внимания сверхъестественных существ – безусловно, включая и других магов. На игромеханическом уровне это означает, что персонаж не способен приобретать Преимущество Известность, но в то же время попытки прочесть ауру его заклинаний или отследить его деятельность мистическими способами проходят со штрафом, равным Таинственности. Этот эффект влияет даже на других обитателей Мира Тьмы (например, вампир, пытающийся узнать что-то о маге, коснувшись его вещей и использовав третий уровень Ясновидения, получит описанный выше штраф).

К сожалению для персонажа, он не может поддерживать публичную деятельность ни в мире смертных, ни среди Пробуждённых. Если Рассказчик приходит к выводу, что последние действия персонажа сделали его центром внимания других разумных существ, Таинственность ослабевает или пресекается полностью – до тех пор, пока не пройдёт несколько месяцев или даже лет. Как только о персонаже забывают, Преимущество восстанавливает свою силу. Это не означает, что персонаж не может встречаться с другими магами: речь идёт лишь о том, что он не должен приковывать к себе внимание и становиться важной фигурой местных историй, легенд и слухов.

Санктум (от • до ••••, особенности)

Под этим названием известно магическое убежище Пробуждённого. Это может быть что угодно, от древней пещеры или заброшенной хижины до легендарной колдовской башни или современного загородного дома.

Игрок должен распределить очки санктума между двумя ключевыми факторами: его Размером и Безопасностью.

Размер санктума Пример

- Обычная квартирка или подземный тайник; 1-2 комнаты
- Просторная квартира или семейный домик; 3-4 комнаты
- Склад, церковь или большой дом; 5-8 комнат или обширный земельный участок
- Заброшенный особняк или сеть подземных туннелей; 9-15 комнат или внутренних покоев
- Роскошный особняк или широкая сеть туннелей; бесчисленные комнаты и покои.

Безопасность отражает количество видеокамер, ловушек или магических средств защиты, которые мешают посторонним проникнуть в санктум без разрешения хозяина. С игровой точки зрения каждый пункт Безопасности налагает штраф -1 на любые действия нарушителей, пытающихся ворваться внутрь. Равным образом, во время сражений в санктуме маг получает бонус к Инициативе, равный очкам этого Препимущества.

Особенности: Как обычно, маги способны поддерживать коллективный санктум, пользуясь его эффектами сообща. Если один из членов такого санктума решает выйти из группы, он понижает значение Препимущества на соответствующее число пунктов. Рассказчик объясняет это любым удобным способом: возможно, маг просто снимает защитные заклинания и забирает с собой обереги или одна из частей санктума сгорает по воле судьбы.

Верный Сноходец (от • до •••••)

Некоторые смертные не подвержены разрушительному эффекту Незыблемости. Это не наделяет их колдовскими способностями, однако гарантирует, что в их присутствии маги смогут творить заклинания, не опасаясь обычных рисков, связанных с наличием Спящих свидетелей.

С игромеханической точки зрения это Препимущество дублирует характеристику Слуги – с той оговоркой, что персонажу не угрожают дополнительные риски из-за раскрытия магических тайн простым смертным.

Статус (от • до •••••)

Пробуждённые обладают доступом к двум особым разновидностям этого Препимущества: Статусу в Ордене и Статусу в Консилиуме.

Статус в Ордене отражает ценность протагониста для одноимённого колдовского сообщества. Чем выше Статус Пробуждённого в своём Ордене, тем вероятнее, что его заслуги вспомнят не только в пределах родного города, но и в других частях света. Каждый пункт Статуса в Ордене добавляет +1 дайс к Социальным проверкам, связанным с другими членами ордена. Разумеется, игрокам и Рассказчику не рекомендуется превращать это Препимущество исключительно в стратегический элемент, добавляющий несколько дайсов к броску. По-настоящему известных магов могут считать легендами своего ордена. Их историю могут изучать в других городах. О них могут писать книги. Им могут открывать двери, которые оставались закрытыми даже для других членов их ордена. Равным образом, низкостатусных персонажей могут считать зелёными новичками, которые не заслуживают ничего, кроме презрения.

Статус в Консилиуме показывает, каким влиянием персонаж обладает в городе. Чем выше эта характеристика, тем больше шанс, что протагониста наделят официальным

званием или должностью в местном сообществе Пробуждённых. Хотя каждый уровень этого Преимущества позволяет герою добавлять по +1 дайсу при общении со всеми местными Пробуждёнными независимо от их ордена, его заслуги едва ли будут известны за пределами города. Более того, в соседних Консилиумах его могут ненавидеть за активную помощь местным колдунам.

Обратите внимание, что персонаж может обладать Статусом сразу в нескольких орденах, однако в этом случае он не может получить больше трёх пунктов Статуса суммарно. Например, он вправе интересоваться деятельностью Алмазной стрелы (и заслуживать первого уровня Статуса в этом ордене) и продвигать политические задачи Серебряной лестницы (получая второй уровень Статуса), однако пока он не определится со своей ролью, более высокие уровни Статуса ему будут попросту недоступны.

Персонаж должен обладать хотя бы одним очком Статуса в Ордене, чтобы получить связанные с ним преимущества. Опять же, герой вполне может пользоваться благами сразу нескольких орденов – по описанным выше правилам.

Должник (•••)

По тем или иным причинам протагонист хранит осколок души, принадлежащий другому магу. Согласно древней традиции, взамен на возвращение этого осколка он может потребовать от своего должника выполнения трёх задач. Это могут быть совершенно обычные поручения или, напротив, требования справиться с невозможными трудностями. Тем не менее, если персонаж призывает другого мага совершить что-то практически невозможное или абсурдное, его жертва может связаться с другими местными Пробуждёнными, чтобы избавиться от безумца. Равным образом, если протагонист отказывается возвращать осколок души после выполнения трёх поручений, Консилиум может направить своих представителей, чтобы наказать нарушителя древней традиции.

Одной из самых распространённых услуг считается заимствование Маны у должника. Раз в день персонаж может пройти проверку Внутренности + Гнозиса – Решительность должника и забрать по одному очку Маны за каждый успех. Согласно всё той же традиции, заимствование Маны считается одной из трёх услуг, и если протагонист откажется возвращать осколок души после троекратного проведения этой операции, его решение может повлечь за собой юридические разногласия с местным Консилиумом.

Магические инструменты

Для изменения реальности магу достаточно воли, талантов и знаний. Тем не менее, наличие правильных инструментов может облегчить ему большинство задач, которые в обратном случае граничили бы с невыполнимыми.

Обратите внимание, что персонажу не нужно приобретать такие предметы за очки Преимуществ. Вы можете выбрать их уже в ходе игры или решить, что он обладает ими с начала истории.

Использование магического инструмента понижает запас Парадокса на -1.

• Пути

Многие инструменты ассоциируются с определёнными стихиями, Башнями и атлантическими орденами. Так, жезлы и посохи связаны с элементом огня. Акантус используют для их изготовления стекло, кристаллы, пластик и серебро. Мастигос делают посохи из железа, латуни и кожи. Морос предпочитают свинец, кости и драгоценные камни. Обримос чаще всего останавливают свой выбор на стали, золоте и окаменелом дереве. Тирсус пользуются в основном деревом, медью и камнем.

С элементом воздуха связано в первую очередь оружие. Акантус предпочитают ножи, рапиры и луки со стрелами. Мастигос используют сабли и другие кривые виды мечей, а также хлысты и кинжалы. Морос пользуются ножами, молотами и булавами. Обримос –

ножами, копьями и палашами или другими видами обоюдоострых мечей вроде римских гладиев. Тирсус можно увидеть с копьями, топорами, ножами и пращами.

Элементу воды соответствуют чаши и кубки. Для их изготовления используются те же материалы, что и в случае с посохами.

Пентакли и монеты считаются символами земли. В их случае также используются материалы, из которых изготавливают и посохи, однако они должны быть отмечены пентаграммой.

Зеркала отражают элемент души. Как правило, в их создании используются самые элегантные металлы и стёкла.

• Ордены

Маги, примкнувшие к Алмазной стреле, обычно пользуются заговорённым оружием и магически укреплённой бронёй. Новаторы из Свободного совета предпочитают сложные технологические устройства, включая компьютеры и автомобили последнего поколения. Стражи вуали останавливают выбор на инструментах, о которых и говорит название их организации: они используют маски, ширмы, плащи и другие предметы, скрывающие истину от посторонних глаз. Мистериум составляет магические свитки, книги и прочие хранилища ценных сведений. Члены Серебряной лестницы любят символы власти наподобие полицейских значков, судейских одеяний и даже религиозных облачений.

Жрецы престола уделяют внимание не столько самим предметам, сколько посланиям, которые они могут нести. Как правило, они придумывают слова или фразы, отражающие суть их деятельности, после чего наносят их красками (или даже вырезают) на поверхности своих инструментов.

Истребители не обладают особыми символами и используют только те инструменты, которые соответствуют их Пути.

• Арканы

Существует небольшое количество инструментов, которые чаще других используются для сотворения заклинаний определённой Арканы. Само собой, этот перечень далеко не полон.

Смерть: кости, саван, свежий некролог, доска уиджи

Судьба: игральные карты и кубики

Энергия: фонарь, батарейки, тазер

Жизнь: свежая кровь, броская татуировка, цветы

Материя: драгоценные металлы и редкие изотопы

Разум: пятна Роршаха, кроссворд, дневник

Сущность: драгоценные камни, чистые кристаллы

Пространство: рулетка, измеритель, колесо, секстант, математическое уравнение

Дух: Барабан, флейта, трещётка, звериная плоть (зуб, когти, перья и так далее)

Время: Часы – от обычных до экзотических и песочных

• Личные инструменты

Маги настраивают инструменты на ауру собственных душ. Они не могут просто взять любой предмет из вышеприведённого списка и наделить его магическими особенностями. Вместо этого каждый из Пробуждённых подолгу связывает предмет со своей душой, приспособляя его к своему индивидуальному колдовскому методу.

Для того чтобы настроить предмет, маг должен пройти проверку Самообладания + Гнозиса, делая по одному броску каждые 10 минут. Как только ему удаётся набрать пять успехов, предмет становится его личным магическим инструментом.

Обратите внимание, что персонаж может обладать только одним личным инструментом: как только он выбирает новый, старый утрачивает свою силу.

Нимб

Всякий раз, когда маг пытается сотворить грубое заклинание (то есть заклинание, обладающее явным эффектом и по определению привлекающее к себе внимание

окружающих), его душа расцветает магическим нимбом. Суть нимба разнится от мага к магу: игроку самому предлагается описать, как выглядит или даже *ощущается* его аура. Этот эффект способно заметить любое существо, обладающее способностью видеть ауры. Для простых людей нимб остаётся невидимым.

Персонаж может намеренно продемонстрировать нимб окружающим: в этом случае ему нужно просто пройти проверку Самообладания + Оккультизма. Успех означает, что нимб Пробуждённого становится виден на один раунд. Такой нимб проявляется слабее, чем при сотворении заклинаний, и часто воспринимается в виде звуков или ощущений. Например, от мага может исходить едва слышное эхо звериных криков, а солнце может освещать его в толпе несколько ярче, чем окружающих.

Примечательно, что нимб грозит проявиться всегда, когда маг удовлетворяет свой Порок или Добродетель. Персонаж может остановить это проявление волевым усилием, пройдя проверку Самообладания + Оккультизма. В случае провала он получает штраф -1 к Социальным действиям, направленным на общение со смертными, наблюдавшими проявление его нимба. Хотя Спящие и не видят нимб во всей полноте, они чувствуют нечеловеческую энергию, исходящую из Пробуждённого.

Наследия

В классической мифологии неслучайно сложился образ мага-послушника, обучающегося тайным искусствам под наблюдением великого мастера. Любой маг может начать освоение древней колдовской традиции, связанной с его Путём или орденом. Эти традиции, больше известные магам как *наследия*, наделяют мага уникальными достижениями – то есть заклинаниями, не создающими риск Парадокса. Более того, наследие предоставляет множество способов восполнения Маны, а иногда и другие мистические блага.

В то же время, маг должен соответствовать культуре своего наследия. Многие мастера требуют от своих послушников выполнения таинственных обязательств, соблюдения древних законов или проведения бесчеловечных экспериментов. Как только маг становится частью наследия, ему приходится навсегда связать себя с культурой своего нового общества. Для одних это может стать настоящим благословением, для других – бесконечной пыткой.

Акантус

Видите эти карты? Они говорят, что скоро вас ждёт большая утрата.

Само собой, я могу помочь её избежать. За разумную цену.

Зачарователи на Пути Чертополоха, Отпрыски Баини

Серебряного шипа из Царства Аркадия, Королевства чар и обители фей

Маги Серебряного шипа заработали репутацию самых капризных и непредсказуемых Пробуждённых. Друзья называют их страстными, искренними и свободолюбивыми. Враги прибегают к таким эпитетам, как “ненадёжные”, “глупые” и “наивные”. Многие маги отмечают, что в крови Акантус чувствуется наследие фей и других неземных существ. Одни считают это любопытной особенностью, другие – поводом для беспокойства. Что касается самих Акантус, то они никогда не видят проблемы в своём неземном наследии.

Стабильность и трезвомыслие никогда не были сильными сторонами Пути Чертополоха. Акантус отчётливо видят грядущее и былое, однако редко способны сосредоточиться на том, что происходит здесь и сейчас. Многие колдуны даже пытаются объяснить их чудаковатое поведение тем, что Акантус воспринимают время не так, как другие люди. Согласно этой теории, Акантус видят не то, что действительно есть в этом мире, а то, что могло бы быть. Они считают возможным буквально всё – и по той же причине не верят в необратимость любых поступков. Так это или нет, зависит от психологии отдельных Акантус. Но как бы то ни было, Путь Чертополоха наделяет мага дарами, которыми тот попросту не способен управлять.

Ордены: Главная проблема Акантус заключается в том, что многие Пробуждённые считают их слишком непредсказуемыми, чтобы им можно было доверять исполнение важных поручений. Само собой, их готовы принять в любой атлантический орден, однако чаще всего им трудно добиться в своей иерархии по-настоящему видной должности. Ситуация несколько упрощается в случае со Свободным советом, члены которого всегда рады принять новаторов из числа Акантус. Равным образом, энергичные и сообразительные заклинатели находят тёплый приём в Мистерииуме.

Поскольку стратегическое мышление плохо уживается с пламенным темпераментом этих магов, они нечасто присоединяются к Алмазной стреле и Серебряной лестнице. Стражи вуали высоко ценят смекалку Акантус, однако сами последователи этого Пути редко находят работу на Стражей хоть сколько-нибудь увлекательной.

Внешность: Многим Акантус присуще хитрое или даже коварное выражение лица. Это впечатление усиливается благодаря лукавому огоньку в глазах. Большинство Акантус выглядят моложе своего возраста.

Санктум: Акантус часто устраиваются в публичных местах или хотя бы домах, находящихся рядом с центром какого-нибудь городского сообщества. Например, они могут обустроить тайную комнату в театре, баре или ночном клубе. Везение этих магов часто помогает им находить незанятые места в самых лакомых частях города.

Биография: На Путь Чертополоха встают прежде всего молодые, страстные и наивные личности, ещё не привыкшие к определённым моделям поведения. Равным образом, среди них хватает людей, которые долгое время следовали консервативным традициям, пока не решили, что любые законы и догмы лишь ограничивают их возможности. Многие из них были актёрами, художниками, музыкантами и бродягами. Другие сошли с ума незадолго до Пробуждения.

Создание персонажа: Акантус высоко ценят Ментальные и Социальные Атрибуты, а также Социальные Навыки и Преимущества. Многие из них видят пользу в развитии навыков Кражи, даже если и не используют свои познания в преступных целях. Согласно распространённому стереотипу, Акантус капризны и нерасторопны, что часто наделяет их Пороком Лени. Поскольку они всегда верят в лучшее, многие из них обладают Надеждой в качестве Добродетели.

Защитный Атрибут: Самообладание

Ключевые Арканы: Время и Судьба

Чуждая Аркана: Энергия

Нимб: Фея. В присутствии Акантус многие предметы начинают едва заметно светиться или менять своё отражение на ближайших поверхностях. Во время произнесения заклинаний Акантус окутывает себя мглой, а его голос начинает казаться загадочным песнопением. Само время вокруг замедляется, а воспоминания о прошлом и мысли о будущем в сознании окружающих начинают смешиваться.

Организация: Акантус взаимодействуют друг с другом по принципу дружелюбной анархии. Они легко уживаются с теми, кто готов принять их капризы, непостоянство и готовность следовать даже самым безумным порывам. Остальных они попросту избегают.

Наследия: Туманоходец, Скальд, Покоритель ветров

Концепты: Шарлатан, торговец удачей, шизофреник, бард, цыганский провидец, везучий бездельник.

Стереотипы

Мастигос: Они могущественны – против этого не скажу ни слова. Но они так привыкли командовать своими рабами, что не способны услышать тех, кому не могут отдать очередной приказ.

Морос: Мне жаль их. Я ни за что бы не согласился оказаться на их месте – точно так же, как не согласился бы променять ртуть на свинец или дневную грёзу на ночной кошмар.

Обримос: Жестокие. Упрямые. Высокомерные.

Тирсус: Они немного перегибают. В сущности, многие из них безумны, как Шляпник. Но из них получаются отличные союзники!

•••

Вампиры: Само собой, эти кровососы опасны, но они и вполтину не так умны, как привыкли о себе думать.

Оборотни: Бешеные звери. Если чувствуете, что они начинают злиться, даже не пробуйте их вразумить.

Спящие: Для меня до сих пор загадка, как они вообще выносят такую скучную и обрыдлую жизнь.

Мастигос

Ваша душа истерзана безграничной завистью. Куда делись ваши амбиции? Где Наполеоны и Цезари? Буду надеяться, что вы сможете хотя бы развлечь меня попытками сопротивления.

*Колдуны на Пути Бичевания, Отпрыски Башни Железной перчатки
из Царства Пандемониум, Королевства кошмаров и обители демонов*

Коварные манипуляторы. Повелители демонов. Бессердечные экспериментаторы. Подобные стереотипы закрепили за Мастигос репутацию магов, не заслуживающих доверия. Безусловно, не все из них соответствуют этим клише – а многие и вовсе используют свои силы для совершения бескорыстных и самоотверженных поступков. Однако образ Мастигос как безжалостных извергов продолжает всплывать как в сплетнях и перетолках, так и в серьёзных беседах среди Пробуждённых.

Уже в первые дни после Пробуждения Мастигос начинают замечать, сколько тайн люди скрывают за повседневными масками. Некоторые из них начинают шпионить за окружающими, считая, что в этом мире каждый скрывает что-то опасное или ценное. Другие ищут секреты не в жизни других людей, а в самых тёмных уголках Земли. Мастигос отличаются необычайной строгостью, иногда граничащей с аскетизмом. Это не делает их благородными по умолчанию – лишь гарантирует, что Мастигос не падут жертвами искушений, заняв очередной престол.

Их принципы разнятся в самом широком диапазоне, от стремления искать тайны во всём сущем до искреннего желания помочь другим защитить эти тайны от окружающих – но Мастигос *всегда* соблюдают определённые правила, догмы или законы. Увы, это не означает, что они понимают законы других Мастигос: в сущности, двое отпрысков Железной перчатки могут придерживаться настолько разных кодексов чести, что окружающим будет трудно поверить, что оба мага следуют одному Пути.

Орден: Из-за неутолимых амбиций и врождённого стремления к власти Мастигос прекрасно вписываются в иерархию Серебряной лестницы. В равной степени, их таланты к поиску и сокрытию ценных сведений находят своё применение в работе Стражей вуали, Мистериума и Алмазной стрелы. Если Мастигос связывают свои личные кодексы с постоянным новаторством, их ожидает тёплый приём в Свободном совете.

Внешность: Мастигос считают, что прежде чем подчинять остальных, каждый маг должен научиться подчинять собственные желания и порывы. Это отражается на их внешности. Большинство Мастигос прекрасно выглядят, носят дорогую одежду, следят за причёской и остаются в курсе современной моды. Они редко делают это затем, чтобы выделиться из толпы. Нет, они жаждут лишь одного: добиться полной самодисциплины, чтобы впечатлить окружающих и начать понемногу завладевать их сердцами.

Санктум: И напротив, Мастигос не так уж часто устраивают свою обитель в дорогих домах и публичных сооружениях. Безусловно, если у них есть возможность поселиться в удобном месте, они не станут её упускать. Но до тех пор, пока санктум продолжает соответствовать их текущим задачам, он может быть буквально каким угодно. Некоторые маги уподобляют Мастигос крысам и тараканам в том отношении, что они готовы сменить место жительства, как только прежнее перестаёт удовлетворять их практическим требованиям.

Биография: Путь Бичевания влечёт тех, кто с самого начала был амбициозен, напорист и хотя бы немного эгоистичен. Многие отпрыски Железной перчатки даже в обычной жизни были новаторами, бунтарями и реформаторами. Одни стремились разрушить религиозные мифы. Другие, напротив, пропагандировали свою веру в журналах и на экранах телевизоров. Третьи писали книги и составляли статьи в журналах. Но кем бы они ни были, все они стремились повлиять на жизнь других людей. Вероятно, именно это в конечном счёте и привело их к Башне в Царстве кошмаров.

Создание персонажа: Мастигос почти всегда развивают Ментальные и Социальные Атрибуты, не уделяя большого внимания своим физическим способностям. Большинство из них отличаются железной Волей, а потому достигают высоких уровней Самообладания

и Решительности. Многие из них предпочитают осваивать как можно больше Ментальных и Социальных Навыков, а также Скрытность и Кражу. Стойкость считается ключевой Добродетелью большинства Мاستигос. Привычка манипулировать окружающими, искушать невинных и вступать в контакт с демонами часто делает их Пороком Похоть.

Защитный Атрибут: Решительность

Ключевые Арканы: Пространство и Разум

Чуждая Аркана: Материя

Нимб: Кошмар. Колдовство Мастигос заставляет обличье предметов искажаться под странными углами, иногда позволяя увидеть объект со всех сторон сразу. Порой вокруг мага начинают плясать языки пламени, сопровождающиеся появлением экзотических запахов. В других случаях от Мастигос исходит эхо демонических воплей.

Организация: Мастигос необычайно скрытны и осторожны. Даже заключая союзы с другими магами, они продолжают готовиться к возможному предательству. Что ещё хуже, многие из них готовы предать других сами – как только наступит удобный момент. Особенно явно это прослеживается при сотрудничестве между несколькими Мастигос. Они слишком хорошо знают своих коллег, чтобы не следить за каждым их шагом и не скрывать от них свои тайны. В сущности, длительные союзы между Мастигос настолько редки, насколько это вообще возможно.

Наследия: Тень, Клавикариус, Сфинкс

Концепты: Жуткий инферналист, неуправляемый охотник на демонов, непонятый антигерой, незримый убийца, непостижимый пришелец, настойчивый дипломат, толкователь снов.

Стереотипы

Акантус: Неисправимые лгуны. Они постоянно хитрят и увиливают от своих обязанностей, но при этом пользуются покровительством самой судьбы. Это достойно зависти.

Морос: Можете сколько угодно смеяться над их привычкой драматизировать происходящее сверх всякой меры, но никогда – *никогда* – не позволяйте себе недооценивать магов, способных оживлять мёртвых и раздвигать почву у вас под ногами.

Обримос: Занудные нравоучители. К сожалению, они обладают достаточной властью, чтобы мы не могли их попросту игнорировать.

Тирсус: Благородные дикари, говорите? Я бы убрал отсюда этот эпитет.

•••

Вампиры: Отвлеките их от того ночного спектакля, в котором они постоянно играют – и вы получите идеальных слуг. Лстите им. Обещайте триумфы, которые они одержат над своими сородичами с вашей помощью. Со временем они сами начнут бороться за право служить вам верой и правдой.

Оборотни: Они слишком прямолинейны, чтобы их можно было использовать в своих целях. В то же время, они слишком неуправляемы, чтобы их можно было сделать союзниками, и слишком опасны, чтобы их можно было сделать врагами. Одним словом, старайтесь их избегать.

Спящие: Трофеи достаются победителю. К несчастью для этих слепцов, им не ведомо, что они и есть трофеи.

Морос

Что с того, что я могу сотворить алмазы из пепла? Даже величайшие сокровища мира не подарят вам шанса отсрочить кончину. А что до алмазов, то они тоже когда-нибудь станут прахом.

*Некроманты на Пути Рока, Отпрыски Свинцовой монеты
из Царства Стигия, Королевства склепов и обители призраков*

Встать на Путь Рока может лишь тот, кто ощутил близость смерти. Пробуждение этих магов сопровождается осознанием неизбежной конечности всего живого. Морос знают, что всё в этом мире обречено на гибель. Их притягивают незаметные грани между душой и телом, плотью и прахом, жизнью и смертью.

Каждого мага, следующего тропой Рока, отличает уверенность в преходящести и изменчивости окружающего мира. Отпрыски Свинцовой монеты осваивают искусство алхимии в самом широком смысле этого слова, обучаясь менять не только материю, но и сущность живых существ. Одна из самых парадоксальных сторон их личности заключается в том, что многие из них одержимы сбором материальных благ. Морос слишком хорошо понимают, как скоротечна их жизнь. Они видят, что судьба отпускает им всего несколько мгновений для сытой, богатой и счастливой жизни – и они стараются использовать все возможности, чтобы выжать из своей земной жизни максимум.

Многие некроманты отличаются широкими алхимическими познаниями. Когда им действительно нужно что-либо получить, они ищут сырьё, из которого можно создать желаемые блага, и попросту изменяют сущность имеющихся ресурсов, превращая их в нечто более ценное.

Орден: Благодаря непрерывному поиску знаний о вечных и непреходящих явлениях Морос прекрасно подходят для деятельности Мистериума и Стражей вуали. Как ни странно, многие из них примыкают к Серебряной лестнице: хотя Морос и понимают, сколько краткосрочным будет их период правления, они знают цену власти. Самые воинственные из них вступают в Алмазную стрелу. Морос редко присоединяются к Свободному совету, поскольку там, где представители этого ордена видят реформы и инновации, Морос видят лишь крохотные изменения, обречённые на забвение.

Внешность: Как и можно предположить, Морос предпочитают носить чёрные одеяния и другую одежду, характерную для траурных обычаев местной культуры (например, в Азии Морос предпочитают белое погребальное облачение). Разумеется, если им нужно спрятаться, они легко уживаются и с обычной одеждой. Речь идёт только о предпочтениях: Морос не следуют каким-либо предписаниям или “магической моде”. Любопытно, что эти колдуны выглядят старше своего возраста, иногда начиная напоминать стариков задолго до наступления преклонных лет. Как правило, это связано с окружающей их некромантической энергией, хотя некоторые Морос состариваются по обычным причинам: например, из-за неумения обращать в шутку даже самые незначительные проблемы.

Санктум: Морос – одни из немногих магов, предпочитающих уединение. Они устраивают свои мрачные “логова” в местах, пропитанных энергией смерти, будь это склеп или дом возле кладбища. Разумеется, ничто не мешает Морос обустроить убежище в загородном доме, пентхаусе или отеле, но даже там они способны почувствовать комфорт только при условии, что температура будет низкой, а освещение – тусклым.

Биография: Большинство Морос отличались близостью к смерти задолго до Пробуждения. Они могли быть врачами, солдатами и убийцами – или, напротив, людьми, привыкшими к накоплению “вечных” богатств (то есть богатств в таких объёмах, что они никуда не исчезнут в ближайшие несколько столетий).

Создание персонажа: По очевидным причинам Морос сосредоточены на развитии Ментальных способностей. Из Навыков они предпочитают прежде всего Оккультизм, Науку, Образование и Медицину. Среди Атрибутов они развивают практически всё в равной степени.

Что касается Социальных и Физических характеристик, многие некроманты не удосуживаются развивать их свыше необходимого минимума. Редкое исключение может представлять Атрибут Выносливости и Навыки Скрытности и Запугивания.

Морос всегда ценили чистоту разума и презирали самонадеянность. Многие из них обладают Благоразумием в качестве Добродетели и Гордыней в качестве Порока.

Защитный Атрибут: Самообладание

Ключевые Арканы: Смерть и Материя

Чуждая Аркана: Дух

Нимб: Призрак. Вокруг Морос начинают плясать тени. Контуры предметов едва заметно искажаются, а из их глубин доносится тихий шёпот. Если рядом с магом лежат трупы, они могут застонать или пошевелиться.

Организация: Это может показаться странным, но тяга к приобретению величайших знаний потустороннего мира часто подталкивает Морос к активному взаимодействию друг с другом. Это не обязательно делает их друзьями, однако многие из них игнорируют личные разногласия в научных целях.

Наследия: Король без короны, Бокор, Покоритель земли

Концепты: Исследователь загробного мира, медиум, современный алхимик, парapsихолог, элитный убийца, лидер спиритической группы, сектант из культа смерти, пропагандист эвтаназии, любопытный вивисектор.

Стереотипы

Акантус: Мы бы сочли их опасными... если бы они умели сосредотачиваться на собственной деятельности.

Мастигос: Самонадеянные, свободолюбивые и склонные к манипуляторству, эти маги порой держат в руках по полмира.

Обримос: Фанатики, крестоносцы и инквизиторы – где бы мы их ни встретили, они всегда ищут возможности развязать очередную священную войну.

Тирсус: Суетливые дикари. И почему дары природы кажутся им настолько лучше благ цивилизации?

...

Вампиры: Власть разрушает их разум. Голод подрывает их самоконтроль. Жалейте и бойтесь их в равной степени. И не забывайте их изучать.

Оборотни: Эти варвары не понимают истинной сути загробного мира – однако они чувствуют её инстинктивно. То, что мы узнаём после долгих исследований, они знали с самого начала.

Спящие: Если бы они только могли преодолеть страх смерти и понять её роль в этом мире... возможно, тогда Пробудилось бы всё человечество.

Обримос

Ты сопротивляешься мне? Тому, кто прошёл сквозь пламя, не получив ни малейших ожогов? Тому, кто сломал твои обереги одним лишь словом? Только посмей пренебречь моей волей.

*Жрецы на Пути Величия, Отпрыски Башни Золотого ключа
из Царства Эфир, Королевства небесных сфер и обители ангелов*

Пробуждение этих магов подобно шоку. Ещё мгновение назад они были простыми людьми, не связанными с Высшим миром. Теперь они чувствуют, что были избраны для несения правосудия – Небом, Творцом или другой могущественной силой. Каждый Обримос по-своему видит собственную роль в Падшем мире. Кто-то считает себя карающей дланью Господа. Кто-то слышит зов тихой, счастливой и умиротворённой жизни вдали от мелочных ссор и кровавых войн. Но каждый из них испытывает потребность в том, чтобы вести окружающих к просветлению. Они знают – или хотя бы *верят*, – что обрели великую мудрость. И этой мудростью они должны поделиться с другими – вполне возможно, что даже против их воли.

В отличие от других магов, Обримос не *pretendуют* на власть. Они считают, что наделены ей с самого начала. Их воля и есть *божественная* воля. Тот, кто вздумал им сопротивляться, попросту не в своём уме.

Ордены: Это может показаться неочевидным, но Алмазная стрела представляет собой идеальную организацию для прирождённых рыцарей и инквизиторов из числа Обримос. Не меньшее количество этих магов встречается в рядах Серебряной лестницы, потому что вести за собой невежественное человечество (или даже спесивых магов) – прямое предназначение Обримос. Те, кто способен совмещать религиозные убеждения с научными исканиями, могут найти себя в Свободном совете. Более консервативные исследователи примыкают к Мистериуму. Наконец, роль пастырей, оберегающих своё стадо от опасных знаний, делает Обримос бесценными агентами Стражей вуали.

Внешность: Обримос следят за тем, чтобы их внешность отражала внутреннюю чистоту. Они поддерживают ухоженный вид и носят удобную одежду. Многие надевают религиозные символы или знаки отличия, хотя подобные украшения редко бывают броскими и очевидными.

Санктум: Обримос уникальны в том отношении, что выделяют сразу два вида санктумов: цитадели и монастыри. Цитаделями называются оперативные штабы, которые Обримос устраивают в местах, в которых у них есть враги. Вопреки названию, цитаделями часто служат маленькие и неприметные здания или даже загородные области вроде определённых районов леса.

Монастырь представляет собой дом Обримос в мирных областях. Здесь маг встречается с доверенными лицами, собирает библиотеку и проводит религиозные церемонии.

Биография: Лишь одно обстоятельство объединяет Обримос друг с другом. Каждый из них годами боролся с трудностями и преодолел их благодаря вере в свои идеалы. Любопытно, что это могли быть даже не религиозные принципы: в сущности, среди Обримос хватает тех, кто некогда был атеистом. Однако когда для них пробил час Пробуждения, каждый из них *уже* обладал опытом выживания в трудных условиях и умением соблюдать моральные принципы вопреки всем соблазнам.

Создание персонажа: Обримос развивают лишь те характеристики, которые соответствуют их божественной роли. Лидеры и наставники предпочитают Социальные Атрибуты и Навыки. Инквизиторам и стратегам нужны Ментальные характеристики. Паладины и крестоносцы выбирают Физические способности. Единственная ключевая черта большинства Обримос заключается в сильной Воле, что предполагает развитие соответствующих Атрибутов.

Обримос часто преследуют идеалы Справедливости, но страдают от невыносимой Гордыни.

Защитный Атрибут: Решительность

Ключевые Арканы: Энергия и Сущность

Чуждая Аркана: Смерть

Нимб: Просветление. Всё вокруг начинает сочиться внутренним светом. Воздух потрескивает от всплесков энергии. В ноздри бросается запах озона, а где-то вдалеке начинает петь невидимый хор.

Организация: Обримос всегда придавали большое значение внутренней иерархии. Даже при мимолётной встрече они стараются определить, кто из них выше по положению. С другой стороны, если они работают в нескольких разных сферах, в каждой им могут отводиться разные роли. Таким образом, один и тот же Обримос может считаться лидером в одних кругах и простым исполнителем в других.

Наследия: Просветлённый адепт, Тривеликий, Покоритель огня

Концепты: Крестоносец, террорист, мастер боевых искусств, непоколебимый евангелист, Пробуждённый полицейский, заступник слабых, современный инквизитор, палач, местный герой, бескомпромиссный фанатик, охотник на нечисть.

Стереотипы

Акантус: Им дарованы великие силы, однако они транжируют их безо всякой цели.

Мастигос: Эгоистичные и безнравственные создания, попирающие справедливость ради личного обогащения. Они воплощают всё худшее, что только может быть свойственно Пробужденным.

Морос: В лучшем случае осквернители мёртвых. В худшем – нечестивые хищники, поедающие своих братьев.

Тиреус: Их варварству нет оправдания. И всё-таки они знают, что значит дружба и честь.

...

Вампиры: Любой культуре известны эти безжалостные каннибалы. У них нет законного места в мире. Уничтожайте их при малейшей возможности.

Оборотни: Даже обычным людям трудно сдерживать свои инстинкты в узде. Насколько тяжелее это должно быть для тех, кто действительно прячет внутри себя дикого зверя?

Спящие: Освещая мир вокруг себя, вы помогаете Спящим понять, что без вас они видят только иллюзию подлинной жизни. Так воссияйте подобно солнцу, и кто знает, что произойдёт?

Тирсус

Помнишь те старые фильмы, в которых первопроходцы слышали барабаны и понимали, что за ними охотятся? Теперь ты сам слышишь их. Скажи, что охотится за тобой?

*Шаманы на Пути Экстаза, Отпрыски Баини Каменной книги
из Царства Первобытных пустошей, Королевства тотемов и обители зверей*

Тирсус стремятся лишь к одной цели: почувствовать всё, что предлагает им жизнь. Они упиваются своей энергией, страстью и созидательными порывами. Если они любят, то всем сердцем. Если дерутся, то до последней капли крови. Если ссорятся, то навсегда.

В своём стремлении всё доводить до предела многие Тирсус способны на аморальные действия – не столько из-за реального пренебрежения нравственными устоями, сколько из-за желания насладиться сиюминутным порывом во всей полноте. Тирсус редко останавливаются перед чем-то лишь потому, что могут в дальнейшем пожалеть об этом. Как правило, они просто делают то, что им кажется целесообразным – или просто приятным – в текущий момент. То, что произойдёт дальше, их не волнует.

Некоторые маги сравнивают Тирсус с варварами или даже животными, но сами Тирсус видят себя скорее как силы природы, нетронутые человеческими рассуждениями о нравственности. Они искренне любят жизнь – и так же искренне презирают запреты. Мир слишком буен и необъятен, чтобы его можно было по-настоящему ограничить. В нём нет места хорошему и плохому – есть только приятное и пугающее.

Ордены: Тирсус практически уникальны в том отношении, что они вступают во все организации Пробуждённых с равной частотой. Более того, многие из них вообще отказываются примыкать к атлантическим орденам. Жизнь слишком разнообразна, чтобы её можно было загнать в рамки деятельности пяти профессиональных организаций или научных школ. Мудрый Тирсус сам выбирает, чем хочет заняться в тот или иной момент времени.

Несмотря на это, Алмазная стрела и Мистериум пользуются немного большей популярностью среди Тирсус, чем другие ордены магов. Алмазная стрела позволяет шаманам выплеснуть ярость на врагах всех Пробуждённых. Мистериум открывает двери к великим знаниям – а обучение всегда приносило шаманам огромное удовольствие.

Внешность: Тирсус следят за собой куда реже других Пробуждённых. Мода, уход за кожей и даже личная гигиена не кажутся им такими уж важными (или даже естественными) явлениями. С другой стороны, буйство жизни и неувядающая энергетика наделяют их личной харизмой, которая чаще всего компенсирует чудаковатую или попросту грязную внешность.

Санктум: Всё очевидно. Тирсус устраивают свои логова там, где у них есть возможность побыть наедине с природой. Это может быть хижина в чаще леса, пещера в недрах горы или укрытие посреди пустыни. Если поблизости есть водоём, большинство местных Тирсус подберутся поближе к нему. Если живой природы в шаговом доступе нет, Тирсус попробуют жить хотя бы рядом с городским парком.

Биография: Многие Тирсус соответствовали стереотипам своего Пути ещё до Пробуждения. Большинство из них обладали связью с живой природой и отличались непоседливостью с первых лет жизни. В сущности, некоторые из них Пробудились ещё *детьми*. С профессиональной точки зрения шаманами часто становятся фермеры, моряки, путешественники и охотники – словом, все, кто работал на воздухе вместо душного офиса.

Создание персонажа: Тирсус не просто так считаются дикарями от мира магов. Большинство из них отличаются необычайной силой, выносливостью и грацией. Они поддерживают здоровый образ жизни, занимаются спортом, а нередко изучают и боевые искусства. Физические способности всегда обладали важнейшим значением для шаманов. Хотя некоторые из них обладают развитыми Ментальными характеристиками, многие останавливают свой выбор на Социальных Навыках и Атрибутах. Вне зависимости от

распределения Навыков, почти все Тирсус обладают хотя бы базовыми значениями Ремесла, Выживания и Знания животных.

Бесконечная вера в щедрость живой природы делает многих Тирсус апологетами Человеколюбия. В то же время им свойственно Чревоугодие – хотя мало кто из шаманов считает эту привычку настоящим Пороком. И к слову: Тирсус намного чаще других Пробуждённых заводят фамилиара.

Защитный Атрибут: Самообладание

Ключевые Арканы: Жизнь и Дух

Чуждая Аркана: Разум

Нимб: Предвкушение. Воздух наполняет неистовой энергетикой. На периферийном зрении появляются пляшущие фигуры. Волосы встают дыбом, а по спине пробегает дрожь наслаждения.

Организация: Тирсус не любят устоявшую иерархию. Если им нужно собраться в команду, они занимаются каждый своим делом, лишь иногда обмениваясь ресурсами. Даже в ситуациях, требующих реального подчинения другим магам, они придерживаются законов меритократии – системы лидерства, при которой управление достаётся тому, кто на деле доказал своё право командовать окружающими. Но даже подчиняясь лидеру, Тирсус стараются всего добиваться своими руками, не обращаясь за посторонней помощью. И конечно, если такого союза можно избежать вообще, они отказываются от сотрудничества с окружающими, начиная полностью самостоятельную жизнь.

Наследия: Дитя Протея, Толкователь снов, Покоритель рек

Концепты: Индейский знахарь, безумный прорицатель, берсерк, мудрый ветеринар, травник, ведьма, экотеррорист.

Стереотипы

Акантус: Все мы живём в одном мире. Все, кроме Аркадианцев. Я не могу доверять этим существам.

Мастигос: Добрая половина из них стоит перед чертой помешательства. Вторая половина давно эту черту перешла.

Морос: Наши тёмные отражения. Когда мы разжигаем пламя, они лишь сгущают тени. Когда мы поём, они отзываются безжизненным эхо.

Обримос: Где бы ни оказались эти проповедники, они ищут слабости и недостатки. Они не могут просто принять этот мир во всей его полноте. Нет, им нужно исправить его. Изменить его! Они просто напрашиваются на хорошую трёпку.

•••

Вампиры: Шелуха, лишённая истинной жизни. Вот как выглядит человек, когда его лишают способности наслаждаться происходящим.

Оборотни: Такие же дикари, как мы. Возможно, более жестокие. И, безусловно, менее склонные к созерцанию.

Спящие: Они объявили войну природе и отказываются отступить, несмотря на катастрофические последствия для обеих сторон.

Глава третья:

Магия

Каждый маг обладает врождённым чутьём на оккультные аномалии, сверхъестественные события и эффекты чужих заклинаний. Один Пробуждённый чувствует, как у него по спине пробегают мурашки. Другой ощущает, как волосы поднимаются на затылке. Третий просто осознаёт, что рядом действует заклинание другого мага, хотя и не понимает, откуда он это узнал.

Внутренний взор

Вне зависимости от конкретной формы такого чутья, любой маг обладает шестым чувством, известным как Внутренний взор. Несмотря на название, этот “взор” сильно зависит от Арканы, с помощью которой он засекает ту или иную мистическую аномалию.

Фактически под Внутренним взором подразумевается целая категория заклинаний. Более точные названия, определяющие сущность подобного “взора”, приведены ниже.

Смерть	Могильное зрение
Судьба	Прорицание
Энергия	Чтение матрицы
Жизнь	Жизненный пульс
Материя	Тёмная материя
Разум	Третий глаз
Сущность	Высшее понимание
Пространство	Объёмное видение
Дух	Второе зрение
Время	Временной поток

Сотворение заклинаний

Прежде всего, игрок должен определиться с эффектом, на который рассчитывает его маг. За долгие века изучения магии Пробуждённые создали тысячи заклинаний, многие из которых будут описаны ниже. Тем не менее, всё, что может представить игрок, потенциально можно реализовать с помощью колдовства – вопрос заключается только в том, хватит ли его магу сил вдохнуть жизнь в собственный замысел.

Определите, какая Аркана может позволить герою создать тот или иной эффект. Старайтесь ограничиться только одной Арканой, однако помните, что некоторые заклинания совмещают сразу несколько тайных искусств. Такие заклинания называются многосоставными и основаны на использовании двух и более Аркан.

Как только маг определяется с желаемым эффектом, в его сознании образуется *имаго* – замысел заклинания. В большинстве случаев имаго соответствует *формуле* – заклинанию, которое уже было придумано другими магами или самим персонажем в прошлом. Прочитать выученное и испытанное заклинание по определению куда легче, чем создавать новый, импровизированный эффект. Именно поэтому маги уделяют большое внимание тренировкам с уже разработанными колдовскими техниками.

С игровой точки зрения это означает, что в большинстве случаев маги – во всяком случае, Пробудившиеся недавно и не достигшие подлинного мастерства в тех или иных Арканах – используют уже готовые заклинания, описанные в этой книге. Для того чтобы выучить формулу, персонаж должен найти другого мага или подробный источник сведений о таком заклинании и вложить по 2 очка опыта за уровень Арканы, на которой он основан. Например, для изучения формулы *Телекинетического удара*, основанного на третьем уровне Энергии, Пробуждённому требуется вложить 6 очков опыта. Как правило, попытки сотворить заклинание по заученной формуле сопряжены с меньшим риском

Парадокса и требуют вложения меньших объёмов Маны, чем создание импровизированных заклинаний.

Если маг всё же пытается произнести заклинание, которое он ещё не выучил (включая формулы, которые он не приобрёл за очки опыта), у него есть все возможности достичь желаемого. Для этого ему достаточно обладать Арканой соответствующего уровня. Если описанный игроком эффект не похож ни на одно заклинание, описанное в этой книге, Рассказчик должен сам определить требуемый уровень Арканы.

Мгновенные и продолжительные заклинания

Следующий шаг при сотворении заклинания заключается в том, что Рассказчик определяет, относится ли заявленное игроком действие к категории продолжительных заклинаний. По очевидным причинам, если заклинание не обладает длительным эффектом, оно считается мгновенным.

Мгновенные заклинания можно сотворить всего за один раунд. Они требуют лишь одной обычной проверки. Персонаж может перемещаться с полной Скоростью одновременно с произнесением заклинания, однако он не имеет права совершать какие-либо иные действия.

Продолжительные заклинания требуют накопления определённого числа успехов. До тех пор пока маг не наберёт его, он не может совершать иных действий и должен полностью сосредоточиться на поддержании своей магии. Единственным исключением может считаться перемещение на расстояние *половины* Скорости персонажа.

Кроме того, при сотворении продолжительных заклинаний магу рекомендуется иметь под рукой *символ* своей Арканы или даже конкретной формулы. Например, для сотворения заклинаний Смерти он может стиснуть в руках кость животного, а в случае с заклинаниями Энергии – разжечь огонь. Если символа в распоряжении персонажа нет, все броски на сотворение этого заклинания проходят со штрафом -1.

Скрытые и грубые заклинания

Реальность сопротивляется настоящей магии. Даже простое присутствие Спящих иногда усложняет магам задачу по сотворению заклинаний. По этой причине любой колдун старается создавать эффекты, которые не кажутся слишком подозрительными. Это не ослабляет их силы: например, магическое исцеление может спасти тяжелообольного, а проклятие – заставить сердце противника остановиться, однако эти события *теоретически* могут произойти и без вмешательства магии.

Подобная магия называется **скрытой**, поскольку не вызывает шока у Спящих. В лучшем случае они могут удивиться феноменальному везению мага или неожиданному стечению обстоятельств, однако у них не будет повода задаваться вопросом, как нечто подобное вообще могло произойти на земле.

И напротив, открытое нарушение физических законов заставляет саму реальность восстать против мага. Пуская во врага молнию взмахом руки, паря в позе лотоса под потолком, открывая порталы в иные миры или превращаясь в животное на глазах у толпы, маг отвергает любые принципы и устои, на которых – по мнению Спящих – держится мироздание. Подобные заклинания называются **грубыми** и провоцируют риск Парадокса. Даже если маг творит грубое заклинание в одиночестве, вдали от глаз Спящих, реальность продолжает сопротивляться (а Рассказчик делает бросок на Парадокс). Но если персонаж создаёт магические эффекты в присутствии обычных людей, этот риск повышается (добавляя к проверке Парадокса +2 дайса).

Исключением может стать ситуация, в которой маг совершенно сознательно маскирует грубое заклинание под мистификацию или трюк. Например, если он объясняет смертным, что сейчас будет показан фокус с “мгновенным перемещением”, после чего использует традиционную технику дыма и зеркал, телепортация может и не добавить двух дайсов к

рisku Парадокса. Рассказчик сам должен решить, насколько подозрительно настроены Спящие в отдельно взятом случае.

Грубые и скрытые заклинания разделяет тонкая грань. Не так уж трудно поверить, что во время грозы с небес срывается молния – но если она бьёт трижды в одного человека, даже самый рассеянный смертный заподозрит неладное. Если Рассказчик считает, что в текущем контексте скрытое заклинание может стать грубым, он должен открыто предупредить об этом игрока. Например, если маг собирается исцелить третьего тяжелораненого пациента в пределах часа, Рассказчик может предупредить, что Спящие вот-вот заподозрят неладное (и что заклинание будет провоцировать риск Парадокса).

Чувственный и симпатический диапазон

Большинство заклинаний предполагают, что маг будет видеть жертву или касаться её тела. Если персонаж пытается наложить заклинание на цель, которую он не видит, а только слышит или чувствует, Рассказчик вправе назначить штраф -2 и выше. Этот штраф может вступить в силу, даже если персонаж просто смотрит на свою цель с огромного расстояния (выше 200 ярдов). И наконец, многие заклинания невозможно наложить на жертву, находящуюся за пределами восприятия персонажа (например, в другой части города).

Тем не менее, персонаж, обладающий хотя бы вторым уровнем Пространства, может проигнорировать это требование. Ему известно, что физический мир – всего лишь иллюзия. Он способен накладывать магические эффекты на цели, которых он не видит, не слышит, не чувствует и не держит рукой, хотя для полноценного функционирования заклинания ему нужно иметь хотя бы что-то, что напоминает ему о выбранной цели. Такой диапазон называется *симпатическим*, или ассоциативным. В дополнение ко всему, наложение заклинаний на цели, находящиеся за пределами чувственного диапазона, требует траты одного пункта Маны и обладания одним дополнительным уровнем Арканы. Например, если маг хочет обрушить на жертву *Телекинетический удар* (основанный на третьем уровне Энергии) и прекрасно видит свою цель, ему не обязательно владеть Энергией ••••. Но если он собирается сделать это, держа в руках фотографию жертвы, пока она отдыхает в соседнем районе, ему необходимо владеть четвёртым уровнем этой Арканы.

Связь между магом и жертвой накладывает следующие модификаторы:

- Жертва находится в прямом чувственном восприятии мага. Никаких игромеханических штрафов **не назначается**.

- Маг обладает каплей крови жертвы, её волосами или ногтями, лепестками растения, образцом почвы, осколком предмета и так далее. В качестве альтернативного варианта персонаж может просто хорошо знать свою жертву. Сотворение заклинания проходит со **штрафом -2**.

- Персонаж видит жертву на фотографии или слышит её голос по телефону либо знает о ней достаточно подробные сведения. **Штраф повышается до -4**.

- Персонаж располагает самыми общими сведениями о жертве или с трудом вспоминает место, на которое он собирается наложить заклинание. **Штраф вырастает до -6**.

- Маг видел жертву мимоходом или коснулся целевого предмета по чистой случайности – и теперь силится вспомнить его особенности. **Штраф повышается до -8**.

- Маг знает жертву по описаниям. **Штраф вырастает до -10**.

- Ни имя, ни местоположение, ни описание цели колдуну не известны. Сотворение заклинания **невозможно**.

Если маг убеждён, что он хорошо знаком с целью, однако в действительности не знает её настоящего имени или других личных деталей, Рассказчик может повысить штраф на -4 дэйса.

Обратите внимание, что Известность жертвы налагает равнозначный штраф на проверки симпатической магии, поскольку Спящие подсознательно придают знаменитым людям метафизический вес. То же самое происходит в случае с Таинственностью (описанной в предыдущей главе). Это Преимущество наделяет магов мистической аурой, защищающей их от агрессивных проявлений симпатической магии.

Наконец, сотворение симпатических заклинаний всегда считается проявлением грубой магии и сопряжено с угрозой Парадокса. В дополнение к этому, оно лишает колдуна Защиту, поскольку он пытается вызвать в сознании образ жертвы.

Направленные заклинания

Некоторые атакующие заклинания приобретают форму самых буквальных снарядов, которые маг нацеливает на своих жертв. Это могут быть сгустки пламени, заговорённые стрелы или другие виды материи, от которых противник вполне может увернуться.

Как правило, из-за скорости снаряда жертва не способна применить Защиту против таких заклинаний, однако Броня вполне может снизить урон. Кроме того, если маг стоит вплотную к жертве, Рассказчик может всё-таки разрешить жертве использовать свою Защиту.

Дальность “стрельбы” такими снарядами зависит от Гнозиса мага. Короткий диапазон равен десятикратному значению Гнозиса (например, 30 ярдов при обладании Гнозисом 3). Средний увеличивает это значение вдвое (60 ярдов при Гнозисе 3). Дальний – вчетверо (120 ярдов).

Если жертва обладает укрытием или лежит на земле, маг получает соответствующий штраф. Наконец, если маг промахивается, снаряд продолжает движение и потенциально может задеть постороннего.

Направленные заклинания можно создавать только в чувственном диапазоне.

Магические проверки

Сотворение заклинаний по заученной формуле требует проверки подходящего Атрибута + Навыка + Арканы. Учтите, что персонаж может добавлять к этому броску только те Специализации, которые связаны с его орденом. Обычные Специализации при сотворении заклинаний не имеют реальной силы.

Создание импровизированных заклинаний предполагает проверку Гнозиса + Арканы, поскольку оно основано на интуитивном понимании Высшего мира, а не воспроизведении заученной техники.

Высокая речь

Персонаж может усилить любое заклинание, произнеся несколько ритуальных слов на языке легендарных атлантов. Для этого он должен обладать соответствующим Преимуществом. Если игрок объявляет, что он произносит слова заклинания на атлантическом языке, ему нужно потратить на это один полный раунд. Во время произнесения этих слов он утрачивает Защиту и может только передвигаться на расстояние своей Скорости, поскольку всецело занят усилением заклинания. После этого он добавляет +2 дайса к сотворению заклинания в следующем раунде.

Если речь идёт о продолжительном действии, маг должен потратить на произнесение ритуальных слов 30 минут. После этого он добавляет +2 дайса к *каждой* проверке на сотворение этого заклинания.

Если рядом с магом находятся враждебно настроенные персонажи, они могут пройти проверку Сообразительности + Самообладания, чтобы вовремя заметить, что заклинатель начинает произносить странные изречения на неведомом языке.

Факторы заклинаний

Любое заклинание обладает тремя совершенно конкретными механическими параметрами, показывающими, как оно должно сработать. Маги выделяют в первую

очередь следующие факторы: **Сила** (общий потенциал заклинания – например, количество повреждений, которое оно должно нанести), **Длительность** (в случае с большинством заклинаний – один раунд, реже одна сцена или час) и **Цель** (количество существ или предметов, на которые маг направляет своё заклинание; по умолчанию – один объект или жертва Размером до 20 пунктов).

Каждая магическая формула обладает одним ключевым фактором из этого списка. Успехи, полученные при сотворении заклинания, влияют именно на этот фактор. Так, *Сила* увеличивается на 1 за каждый успех, а *Длительность* – на один раунд или сцену. Выгодным для игрока исключением становится *Цель*, поскольку за первый успех маг распространяет своё заклинание на одно существо Размером не выше 20, окружность радиусом один ярд или областью площадью 5 квадратных футов, после чего дальнейшие успехи начинают *удваивать* эти цифры (например, три успеха позволяют зацепить четверых противников: одного за первый успех, двух за второй и четверых за третий).

Стоит заметить, что ключевым фактором большинства заклинаний считается Сила. Если в описании заклинания не сказано обратного, каждый успех просто добавляет +1 к Силе эффекта (например, урону, количеству восполняемой Маны, Здоровью или Броне).

Обратите внимание на следующие правила:

- Успехи, полученные при сотворении заклинания, увеличивают только ключевой фактор, указанный в описании формулы.
- Если игрок собирается увеличить другие факторы, помимо ключевого, он получает штраф к броску активации.

Так, за каждый дополнительный пункт Силы *после первого*, которым он хочет наделить своё заклинание, он получает штраф -2. Например, если ключевым фактором заклинания считается Цель или Длительность, а игрок хочет наделить его Силой 3, он получает штраф -4.

Для простоты можете отталкиваться от такой схемы:

Сила	Штраф
1	отсутствует
2	-2
3	-4
4	-6

Если игрок хочет увеличить количество Целей, он получает штраф -2 за каждое *удвоение* числа целей. Так, по умолчанию заклинание действует на одну цель. Попытка наложить эффект на две цели проходит со штрафом -2. Четыре цели налагают штраф -4, восемь целей – штраф -6, а шестнадцать -8.

С другой стороны, если игрок хочет увеличить не количество целей, а площадь, на которую должно повлиять заклинание, он получает штраф -2 за каждое удвоение радиуса или площади (после базового радиуса 1 ярд и площади 5 квадратных ярдов). Например, попытка зацепить окружность радиусом 8 ярдов проходит со штрафом -6.

Наконец, если игрок собирается направить действие на объект Размером более 20, он получает штраф -2 за каждые 10 пунктов Размера свыше базовых. Например, объект Размером 41-50 пунктов налагает штраф -6.

Иными словами, общая схема выглядит так:

Число жертв	Размер цели	Радиус	Площадь	Штраф
1	1-20	1 ярд	5 кв. ярдов	отсутствует
2	21-30	2 ярда	10 кв. ярдов	-2
4	31-40	4 ярда	20 кв. ярдов	-4
8	41-50	8 ярдов	40 кв. ярдов	-6

- Если ключевым фактором заклинания считается Цель или Длительность, его Сила по умолчанию равна 1.

• Длительность мгновенных заклинаний по умолчанию равна 1 раунду. Если маг хочет увеличить её, учитывайте следующую таблицу:

Длительность	Штраф
1 раунд	отсутствует
2 раунда	-2
3 раунда	-4
5 раундов	-6
10 раундов	-8
+10 раундов после этого	доп. -2

Если базовая длительность заклинания равна одной сцене (или часу), схема немного меняется:

Длительность	Штраф
Одна сцена (час)	отсутствует
Два часа	-2
12 часов	-4
24 часа	-6
Два дня	-8
Ещё два дня после этого	доп. -2

• Продолжительные заклинания используют аналогичные правила, однако вместо штрафа -2 за усиление каждого фактора вы *добавляете* +1 успех к сумме, которую должен накопить маг.

Таким образом, при сотворении *продолжительных* заклинаний общая схема Силы выглядит так:

Сила	Сумма
1	базовое число успехов
2	+1 успех
3	+2 успеха
4	+3 успеха

Общая схема Цели при сотворении продолжительных заклинаний приобретает следующий вид:

Число жертв	Размер цели	Радиус	Площадь	Сумма
1	1-20	1 ярд	5 кв. ярдов	базовое число
2	21-30	2 ярда	10 кв. ярдов	+1 успех
4	31-40	4 ярда	20 кв. ярдов	+2 успеха
8	41-50	8 ярдов	40 кв. ярдов	+3 успеха

Если длительность заклинания по умолчанию равна одному раунду, схема становится такой:

Длительность	Сумма
1 раунд	базовое число успехов
2 раунда	+1 успех
3 раунда	+2 успеха
5 раундов	+3 успеха
10 раундов	+4 успеха
+10 раундов после этого	+1 доп. успех

Длительность	Сумма
Одна сцена (час)	базовое число успехов
Два часа	+1 успех
12 часов	+2 успеха
24 часа	+3 успеха
Два дня	+4 успеха
Ещё два дня после этого	+1 доп. успех

• Важное исключение из последней таблицы состоит в том, что если Аркана мага выше, чем требуется для сотворения продолжительного заклинания (например, если заклинание требует Энергии •••, а маг развил её до уровня ••••), он пользуется более выгодной схемой:

Длительность	Сумма
Одна сцена (час)	базовое число успехов
Сутки	+1 успех
Два дня	+2 успеха
Неделя	+3 успеха
Месяц	+4 успеха
Вечность	+5 успехов

Поскольку живые цели постоянно меняются (растут, восстанавливают здоровье или, наоборот, умирают), на них невозможно наложить заклинания вечной длительности.

- И последнее: персонаж может по собственной воле превратить мгновенное заклинание в продолжительное, чтобы набрать побольше факторов в результате серии бросков. В этом случае частота бросков зависит от его Гнозиса: раз в 3 часа на первых двух уровнях Гнозиса, раз в час на 3 и 4 уровнях, раз в тридцать минут на 5-6 уровнях, раз в 10 минут на 7-8 уровнях и раз в минуту на 9-10 уровнях Гнозиса. Он может прервать накопление успехов и сотворить более слабое заклинание, чем задумал, однако для этого он должен вложить очко Воли.

Сопротивление магии

Существует два типа сопротивления: пассивное и состязательное. Пассивное сопротивление подразумевает, что Защитный Атрибут жертвы вычитается из проверки мага. Если целей несколько, учитывается самый высокий Атрибут.

Состязательное сопротивление означает, что жертва делает бросок на Защитный Атрибут + Гнозис (если владеет им) и сравнивает полученные успехи с результатами броска мага. В случае успеха жертва полностью блокирует заклинание.

Если жертва понимает, что маг оказывает на неё мистическое давление, она может вложить очко Воли, чтобы добавить +3 дайса к состязанию или +2 к Защитному Атрибуту в случае пассивного сопротивления.

Контрзаклинания

Если жертвой заклинания становится маг с активированным Внутренним взором, он может отказаться от своих действий в этом раунде, чтобы сотворить контрзаклинание. В этом случае он проходит стандартную проверку на сотворение заклинания той Арканы, которую использовал нападающий.

Его успехи вычитаются из Силы заклинания. Если Сила падает до нуля, заклинание полностью блокируется.

Маг должен обладать хотя бы первым уровнем Арканы, чтобы заблокировать основанное на ней заклинание.

Риск Парадокса

Как правило, Парадокс возникает только в двух случаях:

- когда персонаж использует грубую магию
- когда маг пытается сотворить скрытое заклинание, которое, однако, кажется Спящим слишком невероятным (например, стремительное исцеление пациента не относится к грубой магии *по умолчанию*, однако исцеление нескольких пациентов подряд вызывает подозрения).

В случае с мгновенными заклинаниями Рассказчик делает бросок Парадокса ещё до того, как игрок пройдёт проверку на сотворение заклинания. В случае с продолжительными заклинаниями Рассказчик, наоборот, делает бросок после игрока – и только в том случае, если заклинание *было успешным*.

Запас дайсов на руке у Рассказчика определяется Гнозисом протагониста:

Гнозис	Запас Парадокса
1-2	1 дайс

3-4	2 дайса
5-6	3 дайса
7-8	4 дайса
9-10	5 дайсов

Этот запас может меняться в зависимости от множества самых различных факторов. Основными из них можно назвать следующие:

+1 за сотворение грубых заклинаний в пределах одной сцены. Этот модификатор увеличивается в арифметической прогрессии. В случае с продолжительными заклинаниями модификатор увеличивается на +1 за попытки создать новый магический эффект в пределах *суток*. Модификатор применяется только по отношению к конкретному магу.

-1 за воспроизведение формулы

-1 за использование магического инструмента (см. описания инструментов в середине

Второй главы)

+2 за наличие Спящих

Маг вправе смягчить риск Парадокса, вложив по очку Маны за каждый дайс, который он хочет забрать из этого запаса.

Результаты броска

Полный провал: Магу удаётся не только избежать Парадокса, но и предотвратить появление модификатора +1 за сотворение заклинаний в пределах одной сцены (или дня в случае с продолжительными заклинаниями)

Провал: Маг избегает Парадокса.

Успех: Один успех создаёт *хаос*. Два успеха порождают *бедлам*. Три приводят к возникновению *аномалии*. Четыре накладывают на мага *печать*. Пять знаменуют *вторжение*.

Кроме того, в случае с мгновенными заклинаниями каждый успех отнимает по одному дайсу из запаса игрока (вплоть до его обнуления, в случае чего магу приходится делать бросок на удачу).

Исключительный успех: Парадокс вызывает *вторжение*.

Сдерживание

При создании мгновенных заклинаний игрок может объявить, что он позволяет Парадоксу обрушиться на его тело вместо того, чтобы мешать его заклинанию. В этом случае каждый успех, полученный Рассказчиком при броске Парадокса, наносит магу очко тупого урона. В некоторых случаях это приводит к тому, что маг теряет сознание.

Урон, причинённый сдерживанием Парадокса, невозможно исцелить магическими средствами. Персонаж должен устранить его по обычным правилам, которыми пользуются и Спящие.

Парадокс

Длительность Парадокса зависит от Мудрости самого мага. Самый слабый вид Парадокса – *хаос* – не обладает собственной длительностью и вместо этого продолжается столько, сколько должно было действовать заклинание.

Мудрость	Бедлам	Аномалия, Печать, Вторжение
10	Одна сцена	Одна сцена
9	Одна сцена	Одна сцена
8	Одна сцена	Одна сцена
7	Одна сцена	Одна сцена
6	Одна сцена	Одна сцена
5	Одна сцена	Одна сцена

4	Два часа	24 часа
3	12 часов	Два дня
2	24 часа	Неделя
1	Два дня	Месяц*

* = Нулевой уровень Мудрости означает, что Парадокс будет длиться столько, сколько пожелает Рассказчик – вплоть до бесконечности.

Хаос

Хаос обладает длительностью, которой маг собирался наделять своё заклинание. Он затрагивает случайную жертву, не поддаваясь стандартным правилам определения Цели. Более того, если заклинание должно было повлиять на несколько жертв, Рассказчик может назначать абсолютно любые цели в любом сочетании. Сам заклинатель практически гарантированно окажется в этом списке.

Как только заклинание мага срывается и переходит в хаотичное состояние, персонаж должен пройти проверку Мудрости. В случае успеха заклинание просто затрагивает другую жертву (как это было описано в предыдущем абзаце), но в случае провала оно обретает полностью противоположный эффект: проклинает человека вместо того, чтобы благословить его, добавляет Броню противнику вместо мага и так далее. Исключительный успех позволяет добавить бонус +2 к любым попыткам рассеять хаотичное заклинание. Полный провал не отличается от обычного (поскольку проверка Мудрости почти никогда не сводится к броску на удачу).

Бедлам

Маг получает психическое отклонение, сущность которого зависит от самого заклинания. Он не способен проходить проверку Решительности + Самообладания на сопротивление этому отклонению. Эффект заканчивается одновременно с бедламом (например, если маг, обладающий Мудростью 3, получает манию величия, он будет страдать от неё на протяжении полных 12 часов, однако по истечении этого срока к нему вернётся чистота сознания).

Если маг обладает 1-3 уровнями Арканы, к которой принадлежало заклинание, он получает умеренное отклонение. Начиная с четвёртого уровня Арканы, отклонения становятся тяжёлыми.

Кроме того, в начале бедлама маг проходит проверку Мудрости. Успех означает, что отклонение обрушивается только на него. Провал наделяет отклонением ещё одного мага из радиуса действия заклинания (возможна симпатическая связь!), хотя жертва получает возможность пройти проверку Решительности + Самообладания для игнорирования этого эффекта. Полный провал означает, что отклонения получают несколько магов, суммарное число которых равно Внутренности протагониста. Исключительный успех ничего не меняет (и только маг страдает от бедлама, как при обычном успехе).

Длительность бедлама для всех жертв основана на Мудрости мага, вызвавшего Парадокс.

Хотя маги страдают от обычных психических отклонений, их рекомендуется связывать с мистическим миром. Например, у мастера телепатии паранойя может заключаться в опасениях, что окружающие “подслушивают” его мысли (что будет накладывать штраф -2 на проверки Разума).

Аномалия

Маг создаёт физическую аномалию, занимающую по 20 ярдов в окружности за каждое очко Арканы, задействованной при сотворении заклинания. Аномалия должна быть чем-то шокирующим и непознанным, а потому Рассказчику рекомендуется просто дать зелёный свет собственной фантазии.

Если две аномалии накладываются друг на друга, её эффекты могут создавать причудливые комбинации. Более того, если пересекаются аномалии, созданные магами одного Пути, её эффекты должны ухудшиться.

В качестве отправной точки Рассказчик может учитывать Путь мага и его основные Арканы. Например, аномалия, созданная знатоком Судьбы, может заставить любые действия инвертировать эффект *воспроизведения* (то есть заставить людей перекидывать успешно выпавшие дайсы и засчитывать успехи, только если эти дайсы снова покажут результат 8+). Повелитель Времени может вынудить окружающих путать будущее и прошлое. Мاستигос может привлечь в земную реальность демонов Пандемониума, а Тирсус – заставить духов вселиться в окрестных животных.

Печать

Заклинание изменяет само тело мага. Чем выше Аркана, которую он задействовал при сотворении заклинания, тем сильнее эффект. Многие печати основаны на Пороке мага. Например, тело завистливого персонажа начнёт вытягивать тепло из окружающих, зубы обжоры превратятся в клыки, а из висков гордеца вырастет металлическая корона.

Начиная с третьего уровня проваленной Арканы, маг получает серьёзные штрафы на Социальные проверки. На третьем уровне этот штраф равен -1, на четвёртом -3, а на пятом -5.

Вторжение

Неподалёку от мага, не более чем в 10 ярдах за уровень Гнозиса, появляется создание из иного мира. Оно не всегда вторгается в земную реальность на глазах у окружающих: некоторые предпочитают остаться в Сумраке, другие могут оказаться в канализации под ногами у ничего не подозревающего колдуна и так далее. Но, разумеется, ничто не мешает дикому зверю из Преисподней ринуться на заклинателя в первые же мгновения Парадокса. Всё зависит от прихоти судьбы – и воли Рассказчика.

Чем выше Аркана, задействованная при сотворении заклинания, тем более могущественную сущность маг призывает на землю.

Аркана • пропускает в мир плоти обычного беса, гремлина или духа. Сумма его Атрибутов разнится от 5 до 14, а Ранг от 1 до 2. Эта сущность всегда остаётся в Сумраке и не причиняет магу прямого вреда.

Аркана •• пропускает сущность, обладающую Рангом 3 и Атрибутами 15-25. Это создание уже способно войти в физический мир.

Аркана ••• призывает чудовище 3 или 4 Ранга, наделённое 26-35 пунктами Атрибутов. Оно обладает собственной волей и может даже попробовать обмануть мага, выдав себя за союзника, сошедшего на землю, чтобы помочь ему.

Аркана •••• создаёт чудовище, равное магу практически во всех отношениях. В сущности, иногда Высший мир отправляет на землю духа, который становится допдельгангером мага. Он выглядит так же, как персонаж – но что ещё хуже, он обладает его способностями.

Аркана ••••• пускает на землю богоподобную сущность, наделённую Рангом 4-5 и Атрибутами 36-45. Известны случаи, когда лидеры орденов приговаривали к смерти магов, допустивших попадание таких демонов в Падший мир.

Неверие

Если маг пытается сотворить **грубое заклинание** на глазах у Спящего, тот провоцирует защитный механизм Падшего мира, известный как Неверие. С технической точки зрения Неверие представляет собой продолжительное действие, при котором Спящий проходит продолжительную проверку Решительности + Самообладания. Первый бросок он делает в тот же раунд, когда маг творит заклинание. Дальнейшие броски делаются раз в десять минут. Как только Спящему удастся накопить больше успехов, чем маг получил при

сотворении заклинания, магический эффект пресекается. Если Спящий накопит такое число успехов в первый же раунд, заклинание попросту заблокируется, даже не начавшись.

Спящий должен набрать именно *больше* успехов: равное количество трактуется в пользу мага.

Большинство людей, провоцирующих Неверие, даже не догадываются, что они заблокировали колдовскую силу. Лишь самые волевые личности могут почувствовать определённое возмущение в окружающем их пространстве. С игромеханической точки зрения это означает, что люди, располагающие только 1-4 очками Воли, не понимают, что маг пытался сотворить заклинание. Более того, если они рассеяли заклинание уже после того, как оно начало действовать, их разум находит произошедшему любое подходящее объяснение – или просто выкидывает события последних минут из памяти.

Даже обладатели 5-7 уровней Воли рационализируют произошедшее, хотя и чувствуют, что в глубинах их разума спряталось воспоминание о чём-то важном, жутком и даже великом. Но только Спящие, отличающиеся повышенный рейтингом Воли (от 8 и выше) запоминают увиденное. Безусловно, у них может появиться соблазн списать “колдовской эффект” на галлюцинацию или физическую аномалию, но в глубине души они знают, что именно произошло у них на глазах.

Смерть

Смерть считается одной из древнейших Аркан Пробуждённых. За её освоение часто берутся те, кто хочет понять, что их ждёт за могильной чертой.

Первый уровень:

Посвящённый

Маг, обладающий этим уровнем Смерти, способен воспроизвести любое из нижеперечисленных заклинаний в качестве формулы или попытаться создать аналогичный эффект на импровизированной основе.

Ваяние эктоплазмы

Персонаж знает, как управлять самой формой эктоплазмы. Тем не менее, с этой целью он должен преодолеть сопротивление мага, создавшего эктоплазму, или призрака, который вошёл в материальный мир с её помощью.

Действие: мгновенное состязание.

Длительность равна одной сцене. Маги сопротивляются броском Решительности + Гнозиса, духи и призраки – проверкой Сопротивления.

Заклинание считается **грубым**.

Мистериум называет это заклинание **Печатью Гарафакса**. В качестве формулы этот эффект требует проверки Внутренности + Окультизма + Смерти.

Посмертный взгляд

Маг понимает причину смерти живого существа, глядя на его труп. Он не получает дополнительной информации о событиях и обстоятельствах, сопутствовавших гибели, однако узнаёт точные сведения о самой смерти. Например, если преступник сумел замаскировать убийство под несчастный случай, маг это поймёт – но он не узнает, кем был убийца и где он стоял в момент гибели жертвы.

Действие: мгновенное

Длительность зависит от сосредоточения мага: как только он прекращает исследовать труп, заклинание пресекается.

Заклинание считается **скрытым**.

Свободный совет разработал формулу **Чутьё жнеца**, позволяющую сотворить это заклинание проверкой Интеллекта + Медицины + Смерти со штрафом, равным -1 за каждое десятилетие, прошедшее после смерти, и -2 за неочевидный характер смерти (например, если убийца поразил организм жертвы нейротоксинами).

Эти же штрафы вы можете применять и при импровизированном сотворении заклинания.

Могильное зрение

Маг узнаёт, часто ли его собеседник терял близких, страдает ли он от смертельного заболевания, много ли убил людей и так далее. Этот эффект сохраняется даже при осмотре предметов и мест.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Персонаж замечает эффекты заклятий, основанных на Аркане Смерти. Персонаж получает +1 дайс, если пытается изучить эффекты Дисциплин, Практик и ритуалов вампира.

Серебряная лестница называет это заклинание **Аурой мрака**. Эта формула предполагает проверку Сообразительности + Окультизма + Смерти.

Теневой скульптор

Колдун способен манипулировать тенями, сгущая их вокруг себя или создавая из них пугающие узоры.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех позволяет магу изменить форму или густоту тени площадью 1 квадратный ярд. Густота измеряется тремя степенями: тень, мрак и крошечная тьма. Для перевода тени на другую ступень магу необходимо вложить ещё один успех.

Смерть •• позволяет оживлять тени, а Смерть ••• управлять ими в прямом смысле слова.

Стражи вуали создали формулу на основе этого заклинания. Они называют её **Закатом**. Такая формула предполагает проверку Сообразительности + Оккультизма + Смерти.

Духовные шрамы

Маг способен заметить печать, оставленную на душе собеседника его психическими отклонениями, преступлениями и грехами. По умолчанию он узнаёт только о *наличии* таких отклонений или преступлений в биографии персонажа. Тем не менее, с позволения Рассказчика он может пройти продолжительную проверку Интеллекта + Эмпатии, чтобы узнать тип этих отклонений.

Действие: мгновенное

Длительность зависит от сосредоточения мага: как только он прекращает исследовать собеседника, заклинание пресекается.

Заклинание считается **скрытым**.

Алмазная стрела называет эту формулу **Ранами духа**. Для сотворения заклинания игрок делает бросок на Интеллект + Медицина + Смерть.

Загробная беседа

Персонаж видит мёртвых и может даже беседовать с ними. Более того, он может попытаться вызвать их на разговор, даже если они скрываются в глубинах Сумрака. Если он не владеет Духом •, вместо обитателей спиритического мира он замечает только размытые силуэты, а потому ограничен только разговорами с призраками умерших *людей*. Равным образом, персонаж не видит астральные тела магов и других невидимых путешественников, если только не обладает Разумом •.

Действие: мгновенное. Если призрак или другой маг использовал магию в попытке замаскировать обитателей Сумрака, маг должен набрать при сотворении заклинания количество успехов, равное Силе защитного заклинания.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Мистериум называет это заклинание **Воплями мёртвых**. Для его сотворения магу необходимо пройти проверку Сообразительности + Оккультизма + Смерти.

Второй уровень: Послушник

Оживление теней

Маг способен переместить тени туда, где их не может быть по законам физики (например, под горящую лампу, чтобы блокировать её свет, или под камеру наблюдения, чтобы заслонить видимость).

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Скорость передвижения теней равна Гнозису + Смерти мага + Силе самого заклинания.

Мистериум называет это заклинание **Увяданием света**. Для его сотворения магу необходимо пройти проверку Сообразительности + Оккультизма + Смерти.

Погребальная маска

Маг изменяет характер смерти, который можно узнать при исследовании трупа. Например, он способен восстановить тело жертвы из праха, чтобы заставить её казаться трупом человека, умершего от ножевой раны.

Тем самым он может скрыть признаки сверхъестественной гибели человека или подставить своего врага, нанеся на тело жертвы связанные с ним знаки.

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

За каждый успех маг получает возможность изменить одну деталь: рану, ожог, следы инфекции и так далее.

Формулу на основе этого заклинания разработали сразу члены Алмазной стрелы и Стражи вуали. Они называют его **Рукой могильщика**. Стражи проходят проверку Интеллекта + Обмана + Смерти, в то время как адепты Стрелы – Сообразительности + Обмана + Смерти.

Гниение

Маг заставляет материю гнить и распадаться.

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех понижает Прочность объекта на 1. Эту Прочность невозможно восстановить без использования магии.

Алмазная стрела называет эту формулу **Распылением**. Её представители проходят проверку Выносливости + Запугивания + Смерти.

Эктоплазма

Маг исторгает из своего тела вязкую бледную жидкость, в которой отражается Сумрак. Для того чтобы придать эктоплазме желаемую форму, ему достаточно приложить усилие воли. После этого любой человек сможет увидеть призрака в отражении эктоплазмы. Сами же призраки получают возможность общаться со смертными без каких-либо штрафов.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех позволяет увеличить Размер или Прочность эктоплазмы. Базовый Размер равен 5, каждый успех добавляет ещё единицу. Прочность 1 позволяет окружающим видеть лишь размытый силуэт призрака. Эктоплазма с Прочностью 2 отражает уже более узнаваемые черты призрачного лица. В Эктоплазме с Прочностью 5 привидение отражается с такой отчётливостью, что кажется живым человеком.

Свободный совет разработал аналогичную формулу, которую он называет **Тёмным зеркалом**. Для сотворения формулы магу необходимо пройти проверку Выносливости + Оккультизма + Смерти.

Энтропический щит

Маг сосредотачивает свою волю на снарядах, направленных в него с целью причинения вреда. За мгновение до удара он заставляет их разложиться или хотя бы утратить часть жизненной силы.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена. Вложение 1 пункта Маны повышает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг приобретает Броню, значение которой равно его знанию Смерти. Этот модификатор не ослабляет попытки противника заключить мага в захват, однако если уже в захвате враг пытается нанести персонажу урон (например, придушив его), модификатор вычитается из запаса дайсов противника.

Члены Алмазной стрелы называют это заклинание **Костяным щитом** и проходят проверку Сообразительности + Оккультизма + Смерти.

Воззвание к призраку

Маг призывает к себе одного конкретного призрака или ближайшее из привидений, находящихся в пределах его чувственного диапазона.

Действие: мгновенное состояние, сопротивление проходит пассивно.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Серебряной лестнице это заклинание известно как **Загробный пастырь**. Для воспроизведения формулы мага проходят проверку Внушительности + Убеждения + Смерти против Сопротивления призрака.

Дар могильного зрения

Маг наделяет Могильным зрением другое разумное существо. Если целью выбран Спящий, он может спровоцировать Неверие.

Действие: мгновенное. Если жертва сопротивляется, она проходит состязательную проверку Решительности + Гнозиса.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Свободный совет называет эту формулу **Вскрытием печати**. Заклинание требует проверки Манипулирования + Убеждения + Смерти.

Духовный сосуд

Маг способен запечатать душу живого существа в материальном предмете, будь это древний кувшин или дорожная сумка.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Если кто-либо открывает сосуд, душа может выскользнуть наружу.

Маги Серебряной лестницы называют это заклинание **Энергетическим кувшином** и проходят для его сотворения проверку Внушительности + Ремесла + Смерти или Духа.

Подавление ауры

Маг прячет свою или чужую ауру от мистических средств обнаружения.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех налагает штраф -1 на попытки заметить ауру мага.

Стражи вуали называют Подавление ауры **Священным покровом** и проходят проверку Манипулирования + Обмана + Смерти. Эту же формулу часто используют члены Мистериума.

Загробное касание

Маг способен физически взаимодействовать с призраками и энергией Сумрака. Например, он может извлечь призрачное отражение ключа и перетащить его в материальный мир, чтобы открыть самую настоящую дверь из дерева и металла.

Он не может наносить урон призракам собственными руками, однако может использовать против них предметы, найденные в самом Сумраке. Например, он может выхватить револьвер у мёртвого полицейского, всё ещё патрулирующего улицы в Сумраке, и обстрелять из него враждебных духов. Более того, он может перетащить этот револьвер в земную реальность. Тем не менее, Прочность таких предметов всего равна 1, а потому любые объекты, забранные из Сумрака, обращаются прахом после малейших повреждений.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Мистериум называет эту формулу **Мёртвой хваткой**. Для сотворения заклинания маг делает бросок на Ловкость + Выживание + Смерть.

Третий уровень: Ученик Приказ

Персонаж может отдать привидению короткий приказ (наподобие *Прочь, Нападай* или *Сторожи эту дверь*). Сложные приказы вроде “Передай это сообщение магам соседнего города” увеличивают число успехов, которые необходимо набрать для принуждения жертвы к исполнению воли мага.

Действие: мгновенное состязание, жертва сопротивляется пассивно.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Серебряная лестница называет это заклинание **Мёртвым словом** и обучает магов творить его благодаря проверке Внушительности + Запугивания + Смерти. Похожую формулу разработал Мистериум: его маги делают бросок на Манипулирование + Запугивание + Смерть.

Уничтожение эфемеры

Маг разрушает эфемерный объект.

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех, превышающий Прочность эфемерного предмета, наносит ему аггравированный урон. Маг не способен разрушать Корпус призраков.

Стражи вуали разработали формулу, которую они называют **Разбиением оков**. Она требует проверки Решительности + Оккультизма + Смерти.

Разрушение материи

Маг заставляет материальный объект состариться и утратить внушительную часть своей прочности.

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех, превышающий Прочность материального объекта, наносит ему аггравированный урон.

Алмазная стрела называет это заклинание **Разрыванием цепей**. Его сотворение предполагает проверку Смерти + Решительности + Ремесла или Науки. Стражи вуали заменяют Решительность Самообладанием.

Духовный каннибализм

Маг поглощает душу умирающего существа.

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное, Выносливость жертвы вычитается из броска активации.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

В качестве жертвы маг должен выбрать разумное существо, которое получило хотя бы одно очко аггравированного урона в пределах последней сцены.

Маг заключает жертву в захват благодаря успешной проверке Силы + Рукопашного боя. После этого он проходит бросок активации этого заклинания. Каждый успех позволяет ему либо забрать одно очко Воли, либо получить одно очко Маны. В первом случае маг просто осушает запас Воли жертвы. Во втором он наносит ей по очку летального урона за каждый пункт высосанной Маны. Если в роли жертвы выступает другой Пробуждённый, он не утрачивает собственного запаса Маны: каннибал черпает энергию из его тела, а не души.

Свободный совет называет это заклинание **Энергетическим трансфером** и предполагает бросок на Манипулирование + Запугивание + Смерть.

Энтропическая вуаль

Маг распространяет действие Энтропического щита на окружающих.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена. Вложение 1 пункта Маны повышает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Эффект дублирует качества *Энтропического щита*.

Стражи вуали называют это заклинание **Тёмным покровом** и проходят проверку Сообразительности + Оккультизма + Смерти.

Призрачные врата

Маг создаёт портал, позволяющий обитателям материального мира временно переходить в Сумрак и приобретать призрачные характеристики.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг должен накопить число успехов, равное силе Завесы в текущей локации. За один раунд в ворота может пройти один человек, хотя дополнительные успехи позволяют магу расширить проход по цене 1 успех за 1 дополнительного человека.

Люди, вошедшие в проход, могут физически воздействовать на призраков. Иными словами, они вполне могут убить привидение в Сумраке и обречь его на окончательное развоплощение.

Мистериум называет эту формулу **Зовом перекрёстков** и предлагает пройти проверку Решительности + Оккультизма + Смерти.

Призрачная материя

Маг превращает материальный объект в призрачный.

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маги Мистериума проходят проверку Решительности + Оккультизма или Науки + Смерти и называют эту формулу **Ночным причастием**.

Оживление

Маг вдыхает в труп новую жизнь, превращая его в безропотного раба. Мертвецы, оживлённые таким образом, не способны мыслить самостоятельно и выполняют только

короткие приказы хозяина (например, они могут открыть дверь или защитить мага от нападающих, но не в состоянии написать за него статью).

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Даже одного успеха достаточно для оживления трупа. Дополнительные успехи помогают обеспечить своё заклинание защитой от контрмагии, поскольку любой, кто хочет вернуть трупа в естественное неподвижное состояние, должен получить при сотворении своего заклинания больше успехов, чем некромант – при создании этого эффекта.

Маги Серебряной лестницы проходят проверку Внушительности + Убеждения + Смерти и называют эту формулу **Восстань и служи мне**.

Восстановление Корпуса

Маг исцеляет эфемерное тело призрака.

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех возвращает призраку очко Корпуса.

Свободный совет проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + Смерти и называет это заклинание **Духовной припаркой**.

Ваяние эфемеры

Маг укрепляет, ослабляет или попросту изменяет предметы в Сумраке.

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Один успех позволяет немного изменить форму предмета. Кроме того, каждый успех позволяет добавить объекту очко Прочности, урона или защиты.

Мистериум проходит проверку Ловкости + Ремесла + Смерти и называет это заклинание **Духовной ковкой**.

Отсечение спящей души

Маг отделяет душу Спящего от тела.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание, сопротивление проходит пассивно.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Маг должен набрать количество успехов, равное текущей Воле жертвы, и уложиться в число бросков, ограниченное его Решительностью + Самообладанием. Жертва делает встречный бросок на Решительность против *каждой* проверки мага.

В случае победы над жертвой маг отделяет её душу и отправляет её в Сумрак, где может делать с ней всё, что захочет. Фактически жертва становится призраком ещё при жизни. В частности, Пробуждённый способен запечатать её в *Духовный сосуд*.

Алмазная стрела проходит проверку Внушительности + Запугивания + Смерти и называет это заклинание **Обнажением грешной души**.

Скопление теней

Маг собирает вокруг себя тени, даже если находится в хорошо освещённой комнате.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт вокруг себя или просто поблизости затенённую область площадью 5 кубических ярдов. Тень обладает Силой 1, а потому способны поднимать небольшие предметы. Более того, она наделена Прочностью 1, и если магу пытаются нанести урон, когда он заслонён такой тенью, маг получает на очко урона меньше.

Свободный совет проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + Смерти и называет это заклинание **Дитя полуночи**.

Подавление жизни

Маг временно лишает себя признаков жизни.

Действие: мгновенное или пассивное (в последнем случае вкладывается очко Воли)

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

В момент сотворения заклинания маг должен определить событие, которое может пробудить его до окончания сцены.

Когда он просыпается, признаки жизни медленно возвращаются в его организм. Обратите внимание, что если маг пролежал в таком состоянии больше одной сцены благодаря увеличенной Длительности, он получает штраф -1 к Социальным проверкам за каждые 4 часа, проведённые под заклинанием. Штраф смягчается на единицу за каждый час.

Стражи вуали проходят проверку Самообладания + Обмана + Смерти и называют это заклинание **Могильным сном**.

Четвёртый уровень: Адепт

Истощение

Маг истощает мускульную силу жертвы.

Действие: мгновенное, из броска вычитается Выносливость цели.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Для начала маг должен заключить жертву в захват при помощи Силы или Ловкости + Рукопашного боя за вычетом Защиты.

В случае успеха он может сотворить это заклинание и понизить Силу противника на 1 за каждый успех. Он не может понизить Силу врага до нуля.

Алмазная стрела проходит проверку Внушительности + Оккультизма + Смерти и называет это заклинание **Смертельной тяжестью**.

Призрак

Маг заставляет привидение человека, умершего не более часа назад, остаться в земной реальности (вместо того чтобы отправиться в загробный мир или какое-нибудь неведомое небытие).

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное, призраки защищаются броском Сопротивления, смертные – броском Решительности

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг сам решает, каким якорем будет обладать призрак (хотя он должен выбрать предмет или место, обладавшее эмоциональным значением для усопшего). Дополнительные успехи увеличивают длительность заклинания в соответствии с таблицами, приведёнными в начале этой главы.

Серебряная лестница проходит проверку Внушительности + Убеждения + Смерти и называет это заклинание **Вечными муками**.

Ревенант

Маг заставляет привидение вселиться в труп и временно возвратиться в физический мир.

Действие: продолжительное состязание, жертва проходит проверку Решительности в порядке сопротивления

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Один успех возвращает призрака в тело и наделяет его одной Страстью – задачей, которую ревенант будет стремиться выполнить во время этого путешествия в мир людей. Дополнительные успехи позволяют увеличить любую характеристику призрака на +1 за каждый успех.

Серебряная лестница проходит проверку Манипулирования + Убеждения + Смерти и называет это заклинание **Загробным долгом**.

Гнилая плоть

Как и можно предположить из названия, это заклятье заставляет тело жертвы начать разлагаться задолго до биологической смерти.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное, Выносливость жертвы вычитается из броска активации

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Маг должен заключить жертву в захват. После этого он читает заклинание и наносит по одному очку летального урона за успех. Если он обладает Смертью •••••, вложение ещё одного пункта Маны делает урон аггравированным.

Члены Алмазной стрелы делают бросок на Силу + Запугивание + Смерть – Выносливость жертвы и называют это заклятье **Пастью Кали Ма**.

Стирание ауры

Маг уничтожает следы собственной ауры на любых произнесённых заклинаниях. Спустя неделю он обретает новую ауру, которая получает совершенно другие качества и потому не может быть узнана даже магами, знакомыми с персонажем.

Действие: мгновенное

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Представители Свободного совета делают бросок на Интеллект + Обман + Смерть и называют эту формулу **Новым началом**.

Обретение души

Маг вселяет чужую душу в тело жертвы (или даже в себя самого!), но только его такой человек не обладает собственной душой.

Действие: продолжительное. Маг должен набрать по одному успеху за Гнозис жертвы. Если он вселяет душу в обычного Спящего, ему достаточно получить всего один успех.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Представители Свободного совета делают бросок на Самообладание + Эмпатию + Смерть и называют эту формулу **Возрождением**.

Подавление чужой жизни

Маг налагает эффект *Подавления жизни* на другое существо.

Действие: мгновенное состязание, жертва сопротивляется броском на Гнозис + Самообладание.

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Если жертва сопротивляется, маг должен сначала заключить её в захват.

Если он обладает Смертью ••••, заклинание можно накладывать в чувственном диапазоне.

Стражи вуали проходят проверку Манипулирования + Обмана + Смерти и называют это заклинание **Заточением в мавзолее**.

Сумеречный шаг

Маг переходит в Сумрак.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Маг превращается в сумеречное существо вместе с одеждой и личными вещами.

Маги Мистериума называют это заклятие **Переходом** и проходят проверку Выносливости + Оккультизма + Смерти.

Пятый уровень: Мастер

Поглощение жизни

Маг высасывает духовную энергию из людей или призраков.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное, из броска вычитается Выносливость или Сопротивление жертвы.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Этот эффект дублирует *Духовный каннибализм*, однако маг способен высасывать жизнь даже из здоровых людей (не получивших аггравированного урона) и призраков (поглощая их Корпус).

Бойцы Алмазной стрелы и маги Серебряной лестницы проходят проверку Манипулирования + Запугивания + Смерти и называют это заклинание **Трофей – победителю**.

Осушение Маны

Маг уничтожает Ману другого волшебника.

Действие: мгновенное, из броска вычитается Решительность жертвы.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех позволяет уничтожить очко Маны в запасе другого Пробуждённого, Источнике, тасе или другом артефакте.

Алмазная стрела предлагает проверку Силы + Запугивания + Смерти. Её представителям заклинание известно как **Вырывание зубов**.

Задухивание свечи

Маг пресекает действие чужого заклинания, хотя для начала он должен активировать Внутренний взор.

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Если маг набирает число успехов, равное Силе заклинания, его действие пресекается.

Стражи вуали называют это заклятье **Великим запретом** и проходят проверку Решительности + Оккультизма + Смерти. Свободный совет заменяет Решительность в этом броске Манипулированием.

Возрождение личности

Маг возвращает призраку его человеческую личность.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинение считается **грубым**.

Каждый успех наделяет призрака очком Эссенции или поднимает один из его Атрибутов на +1.

Мистериуму эта формула известна как **Воспоминание о плоти**. Маги этого ордена проходят проверку Манипулирования + Оккультизма + Смерти.

Похищение жизни

Маг забирает годы, отведённые другому существу, и продлевает тем самым собственную жизнь. Он не может отнимать годы у других сверхъестественных созданий, включая Пробуждённых.

Цена: 1 очко Маны

Действие: продолжительное состязание, жертва сопротивляется броском на Выносливость

Длительность: постоянная.

Заклинение считается **грубым**.

Маг забирает по одному году за каждый успех. Максимальное число успехов ограничено его знанием Смерти. Он не способен накладывать этот эффект на одну и ту же жертву чаще одного раза в год.

Серебряной лестнице это заклятье известно как **Сплетение жизненного узора**. Эти маги проходят проверку Манипулирования + Обмана + Смерти.

Призыв мертвеца

Маг заставляет призрака, обитающего в глубинах загробного мира, появиться перед ним в Сумраке. Речь идёт о привидениях, скрывающихся именно в царстве мёртвых — неведомом мире, куда призраки отправляются *после того*, как развоплощаются и покидают Сумрак. Таким образом, персонаж может поговорить с человеком, который умер долгие тысячелетия назад.

Действие: мгновенное состязание, жертва защищается броском на Сопротивление.

Длительность: см. правила

Заклинение считается **грубым**.

За каждый успех маг получает возможность задать призраку один вопрос. Если он мешкает и не задаёт нового вопроса в пределах пяти минут, душа мёртвого исчезает.

Серебряная лестница называет это заклинание **Аудиенцией с предком**. Маги этого ордена проходят проверку Внушительности + Убеждения + Смерти. Мистериум заменяет Внушительность Манипулированием.

Судьба

Судьба позволяет магу управлять потоками собственного везения и сплести будущее в соответствии со своими желаниями.

Первый уровень:

Посвящённый

Обратите внимание, что в отличие от других Аркан, заклинания Судьбы с вечной длительностью можно накладывать и на живых существ.

Пересечения

Маг видит взаимосвязи между людьми, предметами и местами в пределах его чувственного диапазона.

Действие: продолжительное (один бросок отражает один раунд исследования)

Длительность зависит от сосредоточения мага: как только он прекращает исследовать окружающий мир, заклинание пресекается.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый раунд персонаж выбирает цель и делает бросок на Сообразительность + Эмпатию + Судьбу. Каждый успех позволяет ему заметить связь цели с другими людьми и предметами. Например, он может понять, что жертва находится под гипнозом другого мага или дала клятву кому-то из присутствующих. Тем не менее, он не узнаёт конкретного содержания этих клятв, признаний, желаний, намерений и так далее.

Стражам вуали это заклятье известно как **Сеть Индры**. При его сотворении эти маги проходят проверку Интеллекта + Расследования + Судьбы. Серебряная лестница заменяет Интеллект в этом броске Сообразительностью.

Квантовые потоки

Маг интуитивно чувствует едва заметные факторы, которые могут помешать ему совершить определённое действие.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый раунд маг сокращает штраф на ближайшее действие на единицу. Например, если Рассказчик налагает на его действия штраф -3 из-за сильного ливня, а маг проводит два раунда, выжидая удобного момента, штраф сокращается до -1.

Алмазная стрела называет это заклинание **Пересечением вероятностей**. Эти маги проходят проверку Сообразительности + Окультизма + Судьбы. Мистериум заменяет Сообразительность Решительностью.

Чтение вероятностей

Маг чувствует, что ему нужно сделать, чтобы добиться везения.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Простой успех позволяет магу почувствовать, каким образом он может добиться небольшой поблажки или найти что-нибудь незначительное, но полезное. Исключительный успех позволяет максимизировать этот эффект. Например, в случае с простым успехом персонаж может найти потерянную кем-то пачку конфет, а в случае с исключительным – кошку, за обнаружение которой хозяин готов заплатить сотню долларов.

Многократное сотворение этого заклинания считается подозрительным или даже **грубым**.

Серебряная лестница называет эту формулу **Касанием Лакшми** и проходит проверку Сообразительности + Расследования + Судьбы.

Ястребиный глаз

Для сотворения этого заклинания маг должен обладать не только Судьбой •, но и Пространством •, а также Жизнью • или Материей •.

Маг устраняет все негативные факторы, мешающие точному выстрелу. Он не может совершить *невозможный* стрелковый трюк – только повысить до максимума свои шансы.

Действие: мгновенное

Длительность: см. правила

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех позволяет сократить любой естественный штраф к стрельбе на единицу. Для попадания в живую цель маг должен обладать Жизнью •, в случае с объектом – Материей •.

Стражи вуали называют эту формулу **Стрельбой по мухам** и проходят проверку Самообладания + Огнестрельного оружия + Судьбы.

Прорицание

Маг активировывает Внутренний взор, помогающий ему замечать действие заклинаний, влияющих на судьбу, удачу и вероятности.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Даже если маг не ищет колдовские эффекты намеренно, он может заметить чужое заклятье пассивно, пройдя проверку Сообразительности + Расследования.

Мистериуму эта формула известна как **Птичий полёт**. Маги этого ордена проходят проверку Сообразительности + Оккультизма + Судьбы.

Ветры перемен

Маг заставляет окружающий мир слегка измениться, с тем чтобы он смог совершить задуманное. Это изменение должно быть совершенно естественным: маг лишь склоняет вероятностные весы в свою сторону.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

В случае успеха он может гарантировать, что такси подъедет именно к нему, а за столиком у нужного ему человека будет не занято.

Свободный совет называет эту формулу **Склонением чаши весов** и проходит проверку Сообразительности + Обмана + Судьбы.

Второй уровень: Послушник

Настройка длительности

Это не столько заклинание, сколько подход к сотворению необычных заклятий. Персонаж может конкретизировать, при каких условиях его заклинание должно пресечься. Чем более вероятные условия он называет, тем дольше продлится заклятие. И наоборот, если персонаж называет почти невозможные условия для снятия его заклинания, Рассказчик вправе отказаться продлевать заклинание или добавить к длительности одну-две сцены.

Например, если ведьма проклинает прекрасного принца, выкрикивая, что для снятия заклинания ему нужно заслужить прощение от тех, кому он причинил вред, длительность её заклинания может возрасти в несколько раз. Само собой, в конечном итоге заклинание спадёт и само, однако если принц заслужит прощение тех, кого он обидел (что сделать не так-то сложно), проклятие ведьмы тотчас утратит силу.

Отложенное заклинание

И напротив, если маг обладает Судьбой •• и Временем ••, он может назвать разумные условия, при которых заклинание вступит в силу. Например, он может заявить, что проклятие обрушится на жертву, как только она убьёт человека или увидит луну.

Это не увеличивает расхода Маны и не усложняет сотворение заклинания, однако все броски делаются уже в момент определения условий.

Дьявольское везение

Персонажу благоволит сама Судьба.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

За каждый успех персонаж получает эффект снова-девяť на один из ближайших бросков. Если он хочет, чтобы удача сопровождала только конкретные броски, он должен указать, какие характеристики получают этот бонус. В обратном случае модификатор будет учитываться только при нескольких первых проверках.

Бойцы Алмазной стрелы называют это заклинание **Божественной милостью** и проходят проверки Манипулирования + Оккультизма + Судьбы.

Сглаз

Классическое проклятие из старинных преданий.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное, из броска вычитается Самообладание жертвы

Длительность: см. правила

Заклинание считается **скрытым**.

Маг вычитает из ближайших проверок своей жертвы количество дайсов, равное его знанию Судьбы. Количество бросков, на которые распространяется этот штраф, равно полученным успехам.

Серебряной лестнице эта формула известна просто как **Проклятие** (Манипулирование + Убеждение + Судьба).

Покровительство фортуны

Маг позволяет самой Судьбе защитить его от смертельных ударов. Он может случайно споткнуться за мгновение до того, как снайпер нажмёт на спусковой крючок, или отшагнуть в сторону как раз в тот момент, когда убийца сделает выпад кинжалом.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена. Вложение 1 очка Маны продлевает заклинание до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Успех наделяет мага очком Брони в размере его Судьбы. Это же значение вычитается из попыток заключить мага в захват, но не мешает противникам, уже обездвигившим мага, наносить ему урон (например, удушением).

Стражи вуали дали этому заклинанию название **Неприкасаемый** (Самообладание + Атлетика + Судьба. Алмазная стрела заменяет Самообладание Решительностью).

Дар прорицания

Маг наделяет Внутренним взором других существ.

Действие: мгновенное. Если жертва сопротивляется, она делает бросок на Решительность + Гнозис.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **скрытым**.

Если маг пытается наделить Внутренним взором Спящего, тот провоцирует Неверие.

Мистериум называет это заклятие **Кругом авгуров** (Манипулирование + Оккультизм + Судьба).

Идеальный момент

Маг решает, на что он рассчитывает в ближайшее время: возможно, он хочет встретиться с нелюдимым отшельником или достать определённый предмет. В случае успеха Рассказчик старается построить историю так, чтобы замысел игрока нашёл своё воплощение в самые короткие сроки.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **скрытым**.

Как можно увидеть из описания, это заклинание не имеет чёткого игромеханического отражения и во многом просто позволяет игроку повлиять на историю, исходя из собственных пожеланий.

Мистериум часто называет эту формулу **Дзен в любой мелочи** (Сообразительность + Оккультизм + Судьба).

Устройство Платона

Персонаж улучшает качества механического устройства, доводя его до совершенства. Он не меняет предназначения самого прибора, вместо этого просто позволяя ему работать на максимуме своих возможностей – невзирая на старость или плохие условия эксплуатации.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **скрытым**.

Прежде всего, устройство работает идеально – если только его не попытаются сломать. Например, двигатель автомобиля не перегреется, а шины не лопнут, пока в них не выстрелят.

Во-вторых, *полный* провал при использовании такого прибора считается обычным.

Свободный совет называет такие приборы **Атомными часами** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Судьба).

Улыбка удачи

Персонаж подталкивает события так, что ему становится легче найти желаемое. Он выигрывает в лотерею и получает деньги. Он находит брошенный автомобиль на безлюдной трассе. Он обнаруживает завалявшуюся пулю и заправляет её в пустой барабан.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одно конкретное пожелание.

Закливание считается **скрытым**.

Это ещё одно заклинание, влияющее на сюжет вместо игромеханики.

Свободный совет и Стражи вуали называют его **Эффектом бабочки** (Сообразительность + Оккультизм или Наука + Судьба).

Клятва

Маг приносит клятву, которую он старается выполнить даже тогда, когда это невозможно.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Если что-то мешает магу сдержать своё слово, он проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае успеха он игнорирует любые препятствия и старается выполнить клятву. Например, если он обещал защищать своего друга, однако враг пытается сковать волю персонажа с помощью магии и принудить его убить своего подопечного, протагонист может пройти проверку Решительности + Самообладания и проигнорировать гипноз.

Маг не способен принести больше одной мистической клятвы.

Маги Серебряной лестницы и Алмазной стрелы называют такую клятву **Божественным обетом** (Внушительность + Убеждение + Судьба).

Исключение жертвы

Маг исключает одну или несколько целей из области действия своих заклинаний. За каждую цель он получает штраф -2 к проверке сотворения определённого заклинания. Ему не нужно проходить дополнительных проверок для получения доступа к этому эффекту: достаточно просто обладать Судьбой ••.

Третий уровень: Ученик

Изменение клятвы

Маг вносит корректировки в клятву, принесённую другим магом.

Действие: мгновенное, из броска вычитается Решительность жертвы.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Сила клятвы (то есть количество успехов, полученных магом, принёсшим эту клятву) становится штрафом к этому заклинанию. Если персонаж побеждает в этой проверке, он меняет сущность данной клятвы.

Серебряная лестница называет этот процесс **Расторжением договора** (Манипулирование + Политика + Судьба. Свободный совет заменяет Манипулирование Сообразительностью).

Дар везения

Маг дарует *Дьявольское везение* другому существу.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Свободный совет называет такую формулу **Кроличьей лапкой** (Манипулирование + Убеждение + Судьба)

Ложная судьба

Маг создаёт ложную судьбу для определённого человека или предмета. Другие маги, использующие Внутренний взор в попытке узнать предназначение цели, получают ложную информацию.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маги, пытающиеся увидеть будущее определённого человека или предмета, должны набрать больше успехов, чем протагонист – при сотворении этого заклинания.

Свободный совет называет это заклинание **Ложным мессией** (Интеллект + Обман + Судьба).

Всеобщее покровительство

Маг дарует эффект *Покровительства фортуны* другому существу.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена. Вложение 1 очка Маны увеличивает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Алмазная стрела дала этому заклинанию более практическое название: **Боевой подготовкой** (Внушительность + Убеждение + Судьба).

Счастливая монетка

Маг наделяет предмет судьбоносными качествами.

Действие: мгновенное.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **скрытым**.

На следующий раунд после сотворения этого заклинания предмет получает бонус к экипировке, равный успехам мага (но не больше его познаний в Аркане Судьбы). В случае с защитными приспособлениями этот бонус может увеличить рейтинг Брони.

Мистериум называет эту формулу **Четырёхлистным клевером** (Сообразительность + Оккультизм или Наука + Судьба).

Обезьянья лапка

Маг проклинает определённый предмет.

Действие: мгновенное.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **скрытым**.

Этот эффект полностью дублирует предыдущее заклинание, однако налагает штраф (или сокращает рейтинг Брони) вместо улучшения бонуса экипировки.

Алмазная стрела называет это заклятие **Дамокловым мечом** (Сообразительность + Оккультизм или Наука + Судьба).

Пророчество

Маг защищает судьбу человека или предмета от попыток изменить его будущее.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Любые попытки изменить судьбу или предназначение (в том числе одноимённое Преимущество) человека либо предмета должны принести больше успехов, чем маг набирает при сотворении этого заклинания.

Стражам вуали этот эффект известен как **Зарытое сокровище** (Интеллект + Обман + Судьба).

Невероятная удача

Маг наделяет себя практически невозможным везением.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг получает бонус снова-восемь к ближайшим нескольким проверкам. Точное число этих бросков равно полученным успехам. Как обычно, он может выбрать, какие именно проверки улучшить.

Серебряная лестница именует это заклятие **Восхождением по высшему пути** (Решительность + Оккультизм + Судьба).

Четвёртый уровень: Адепт

Освобождение от цепей

Маг разрывает связь, подчиняющую фамилиара, призрака или даже мистический предмет другому колдуну.

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Если магу удаётся набрать больше успехов, чем его соперник получил при создании заклинания, некогда подчинившего ему призрака, фамилиара или другое существо (и даже предмет), он возвращает жертве свободную волю. Призрак может вернуться в загробный мир. Душа, запертая в сосуде, вырывается на свободу. Фамилиар прекращает служить своему господину.

В случае с освобождением фамилиара успехи мага должны превзойти Гнозис его владыки.

Алмазная стрела называет это заклинание **Фильтрацией** (Решительность + Оккультизм + Судьба).

Дар судьбы

Для сотворения этого заклинания персонаж должен обладать знанием Пространства ••.

Маг гарантирует, что определённый предмет окажется в его владении или распоряжении другого существа уже в самые короткие сроки.

Цена: 1 очко Маны

Действие: продолжительное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Рассказчик должен назначить число успехов, которое маг обязан накопить, чтобы предмет оказался в распоряжении указанного лица. По достижении нужного числа успехов события выстраиваются так, что предмет оказывается в другом месте. Учтите, что на перемещение собственности из других стран и даже с других континентов могут потребоваться месяцы.

Мистериум называет этот эффект **Подлинным владением** (Интеллект + Расследование + Судьба).

Следование потоку

Маг гарантирует, что ближайшие несколько действий будут выполнены без ошибок.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех позволяет магу совершить одно из ближайших действий в качестве *воспроизведения* (то есть игрок получает возможность перекинуть все неудачно выпавшие дайсы). Он может выбрать конкретные действия, которые получают этот эффект.

Стражи вуали называют это заклинание просто **Гарантированным достижением** (Самообладание + Оккультизм + Судьба).

Подтверждение клятвы

Маг позволяет приносить мистические клятвы тем, кто не обладает достаточным знанием Судьбы.

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Если жертва не знает, что её слова будут сочтены клятвой, она может сопротивляться этому заклинанию встречной проверкой Гнозиса + Решительности.

Маги Серебряной лестницы и Мистериума называют это заклинание **Пусть их слова станут приговором** (Внушительность + Экспрессия + Судьба).

Снятие обязательств

Маг освобождает себя от принесённой ранее клятвы.

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг должен набрать больше успехов, чем во время принесения клятвы.

Серебряной лестнице и Свободному совету снятие обязательств известно как **Слово магистрата** (Манипулирование + Оккультизм + Судьба).

Железная воля

Маг, обладающий Судьбой •••, может читать контрзаклинания от любых попыток повлиять на его судьбу или взять его под контроль. Ему не обязательно знать для этого Арканы, задействованные в колдовстве агрессора.

Пятый уровень: Мастер

Свобода

Маг освобождает себя от мистического принуждения, известного как геас.

Действие: мгновенное

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Маг должен набрать больше успехов, чем его оппонент – при создании геаса.

Свободный совет знает эту формулу как **Скрытый параграф** (Сообразительность + Оккультизм + Судьба. Серебряная лестница заменяет Сообразительность Решительностью).

Предопределение

Маг помогает другому существу выполнить интересующее его действие и мешает отклониться с избранного пути.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание против Гнозиса + Решительности жертвы

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех позволяет жертве добавить +1 дайс к совершению действий, в которых заинтересован маг. В то же время Рассказчик может отнять -1 дайс за каждый успех, полученный магом, от совершения действий, противоречащих этой цели.

Стражи вуали называют это явление **Миропомазанием** (Манипулирование + Убеждение + Судьба. Мистериум заменяет Манипулирование Интеллектом).

Злой рок

Маг обрекает жертву на гибель.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание против Гнозиса + Решительности жертвы

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Персонаж называет действие, место или персонажа, который получает шанс нанести жертве фатальный удар. Если жертва действительно оказывается в предопределённых

условиях, к запасу дайсов атакующего добавляются успехи, полученные магом при сотворении этого заклинания.

Алмазная стрела называет эту формулу **Ахиллесовой пятой** (Решительность + Запугивание + Судьба).

Посланник судьбы

Маг нарекает определённое существо, место или предмет своим защитником.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание против Гнозиса + Решительности цели, если таковая присутствует

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

В присутствии защитника (опять же, будь это предмет или личность) маг вычитает из полученного урона число успехов, накопленных при сотворении заклинания.

Мистериум называет это явление **Тайной силой** (Самообладание + Выживание + Судьба).

Геас

Маг обязует живое существо принести ему клятву против собственной воли.

Действие: мгновенное состязание против Гнозиса + Решительности жертвы

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

В случае успеха маг определяет наказание, которое ждёт его жертву, если она откажется выполнять свою клятву. Хотя базовая длительность заклинания равна одной сцене, многие маги продлевают её по обычным правилам (описанным в начале этой главы).

Если жертва отказывается следовать геасу, её ожидает Великое проклятие, описанное ниже.

Если маг понижается *значение* своей Воли на единицу или просто добивается вечной длительности этого заклинания, оно передаётся по наследству от самой жертвы к её потомкам до тех пор, пока клятва не будет исполнена.

Серебряная лестница называет это мистическое принуждение **Судьбоносной цепью** (Внушительность + Экспрессия + Судьба).

Великое проклятие

Это заклятие представляет собой усиленную форму Сглаза.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное, из броска вычитается Самообладание жертвы

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Маг вычитает свой рейтинг Судьбы из *любых* проверок, которые жертва проходит на протяжении действия проклятия.

Алмазная стрела нарекла это заклинание **Полным крахом** (Манипулирование + Запугивание + Судьба).

Рой саранчи

Маг обрушивает на окружающих дождь из лягушек, крыс, саранчи или других мелких существ, порождая хаос вокруг себя.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Базовой площадью заклинания считается область размером 5 кубических ярдов. Каждый успех *после первого* удваивает эту площадь. Маг не способен управлять животными, которых он создал, поэтому вскоре после сотворения заклинания вредители начнут разбегаться по всему городу.

С игромеханической точки зрения все, кто попал в область действия заклинания, получают штраф -1 или -2 (по усмотрению Рассказчика) на любые проверки, не связанные с попытками бегства или противостояния этому хаосу.

Свободный совет называет это заклинание **Фортеанской грозой** в честь знаменитого журнала “Фортеан”, описывающего маловероятные аномалии и паранормальные явления (Сообразительность + Оккультизм или Наука + Судьба).

Энергия

Эта Аркана связана с первобытной силой земли, законами физики и могущественными стихиями. Именно благодаря ей маг способен летать, обрушивать на врагов молнии или разжигать пламя в камине для чтения колдовских фолиантов.

Первый уровень: Посвящённый Тепловые потоки

Маг слегка изменяет распределение тепла вокруг себя. Он не может создавать тепло без необходимых ресурсов или повышать температуру усилием воли, однако он в состоянии перетянуть слабое тепло от свечи, радиатора или тела другого человека к себе.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Мистериум называет это заклятие **Тёплым благословением** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия).

Луч света

Маг изменяет форму и угол лучей света. Он не может усилить или создать свет из ничего.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех позволяет изменить угол света на 90°

Серебряной лестнице эта формула известна как **Сияние** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия).

Звуковые вибрации

Маг контролирует дальность распространения звука: например, сосредотачивает свой шёпот возле ушей собеседника, чтобы его не услышали посторонние, или притягивает к себе слова окружающих, чтобы лучше их разобрать.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Серебряная лестница разработала на основе этого заклинания формулу, которую эти маги называют **Незримой рекой** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия).

Ночное зрение

Маг видит в инфракрасном спектре.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех сокращает штраф за темноту на единицу, вплоть до полного устранения негативных модификаторов. Учтите, что яркий свет может ослепить персонажа, наложив аналогичный штраф уже за освещение.

Алмазная стрела называет эту способность **День среди ночи** (Сообразительность + Самообладание + Энергия).

Чтение матрицы

Маг видит потоки температуры, звуковые волны, силу притяжения и другие явления, недоступные человеческому зрению. Первое время молодой маг испытывает сильнейший шок от способности воспринимать такое количество новых явлений.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Мистериуму эта формула известна как **Электрический взор** (Сообразительность + Оккультизм или Наука + Энергия).

Приёмник

Маг улавливает звуки на сверхнизких и сверхвысоких частотах.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

По-настоящему тонкие или низкие звуки требуют проверки Сообразительности + Самообладания для расшифровки.

Стражи вуали называют эту формулу **Шёпотом грома** (Сообразительность + Оккультизм + Энергия).

Настройка

Маг способен понимать информацию, передающуюся по радиоволнам.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Для понимания сложных электромагнитных волн требуется проверка Сообразительности + Науки. Например, такая проверка может понадобиться, чтобы посмотреть видеоизображение, поступающее в кабель выключенного телевизора.

Свободный совет называет эту формулу **Радио Мухаммеда** (Интеллект + Наука + Энергия).

Второй уровень: Послушник

Управление температурой

Маг повышает или понижает температуру усилием воли.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Один успех позволяет изменить температуру в радиусе одного ярда на 10° по Фаренгейту.

Мистериум называет эту формулу **Незаметной подстройкой** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия).

Управление светом

Маг способен усилить или ослабить источник света до необычайного уровня.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех удваивает или ополовинивает интенсивность света.

Стражам вуали эта формула известна как **Задухание пламени** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия).

Управление звуком

Маг способен заметно усилить или ослабить источник звука.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех удваивает или ополовинивает интенсивность звука.

Серебряной лестнице эта формула известна как **Шепчущий ураган** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия).

Видение матрицы

Маг распространяет способность *Чтение матрицы* на других существ.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Закливание считается **скрытым**.

Жертва может сопротивляться проверкой Гнозиса + Решительности.

Мистериум называет это заклинание **Полным спектром** (Сообразительность + Оккультизм или Наука + Энергия. Маги Серебряной лестницы проходят проверку Внушительности + Науки + Энергии).

Воздействие на электричество

Маг изменяет поток электричества, заставляя его ударить в цель.

Действие: мгновенное и направленное, Защита игнорируется

Длительность: один раунд

Закливание считается **грубым**.

Если маг направляет электричество в жертву, последняя получает урон, зависящий от силы самого источника. Поток электричества может преодолеть расстояние, равное 5 ярдам за каждое очко Энергии мага. Дополнительные успехи (после первого) увеличивают количество жертв, которых может зацепить электропоток. Число жертв рассчитывает по обычным правилам: каждый последующий успех удваивает общую сумму (например, четыре успеха позволяют задеть восемь целей).

Алмазная стрела иронически называет это заклинание **Шоковой терапией** (Ловкость + Атлетика + Энергия).

Управление пламенем

Маг заставляет огонь переместиться – возможно, даже охватив жертву.

Действие: мгновенное и направленное, Защита *учитывается*

Длительность: один раунд

Закливание считается **грубым**.

Правила дублируют предыдущее заклинание с той оговоркой, что расстояние, на которое может переместиться огонь, равно 3 ярдам вместо 5.

Стражи вуали разработали на его основе формулу, которую они нарекли **Умышленным поджогом** (Сила + Атлетика + Энергия).

Невидимый инструмент

Маг делает предмет абсолютно невидимым, искажая световые лучи.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Закливание считается **грубым**.

Стражи вуали называют этот эффект **Отводом глаз** и проходят проверку Манипулирования + Обмана + Энергии.

Кинетический удар

Маг сосредотачивает силу обычного удара в точке размером с иголку.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Закливание считается **грубым**.

Каждый успех усиливает одну атаку. Эти атаки наносят летальный урон вместо тупого. Атаки, уже наносящие летальный урон, не претерпевают никаких изменений.

Алмазная стрела называет этот эффект **Кулачным лезвием** (Сила + Рукопашный бой или Холодное оружие + Энергия).

Прямой эфир

Маг вторгается в чужой радиосигнал и заменяет его содержание собственными сообщениями.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маг получает возможность наполнять радиосигнал новым содержанием, однако заклятие не гарантирует, что его слова возымеют должный эффект. Иными словами, если он хочет разжечь эмоции в сердцах слушателей, Рассказчик может потребовать от него отдельной проверки Экспрессии или Убеждения.

Мистериум называет это вторжение **Эфирным голосом** (Манипулирование + Экспрессия + Энергия).

Невидимый щит

Маг создаёт силовую броню, которая отбивает летящие в него снаряды или смягчает поступающие удары.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена. Вложение очка Маны повышает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Успех наделяет мага Бронёй в объеме его знания Энергии. Эта Броня не влияет на попытки врагов заключить мага в захват или нанести ему урон уже после этого действия. В то же время, маг получает бонус +1 на попытке сбить врагов с ног.

Свободный совет называет такую броню **Силовым полем** (Выносливость + Окультизм или Наука + Энергия).

Третий уровень: Ученик

Автономный помощник

Для использования этой силы маг должен обладать хотя бы одним уровнем Разума.

Действие: мгновенное

Длительность зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт телекинетический поток, который выполняет определённую физическую задачу вместо него. Игрок распределяет полученные успехи между Силой и Ловкостью телекинетического потока.

С этого момента маг вправе заниматься любыми другими делами, не требующими от него полного сосредоточения. Если на мага нападают, он должен проходить проверку Решительности + Самообладания из раунда в раунд – в случае провала ему приходится отказаться от поддержания телекинетической деятельности.

Телекинетический поток может выполнять как однократные, так и продолжительные действия. Его запас равен Силе или Ловкости (на которые игрок потратил накопленные успехи) и Навыку *самого мага*.

Маг должен находиться рядом с местом, в котором действует телекинез. В обратном случае ему необходимо освоить второй уровень Пространства.

Маги Мистериума называют это заклинание **Неоценимой помощью** (Интеллект + Расследование + Энергия).

Передача невидимого щита

Как и можно понять из названия, маг окружает *Невидимым щитом* другое существо.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена. Вложение очка Маны повышает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Свободный совет называет это заклинание **Чужим полем** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия. Мистериум заменяет Интеллект Решительностью).

Удар молнии

Маг обрушивает на противника молнию с грозового неба. Он не способен сделать это, если на улице стоит безоблачная погода.

Действие: мгновенное и направленное, Защита игнорируется

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Жертва получает три очка тупого урона + ещё по одному за каждый успех, набранный магом. Попадание нескольких молний в одну жертву вызывает подозрительность Спящих. Троекратный удар молнии в пределах *раунда* считается **грубым**.

Стражи вуали называют такой удар **Громоотводом** (Ловкость + Атлетика + Энергия).

Господство над электричеством

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех позволяет перенаправить поток энергии в другом направлении или ослабить его на одну ступень (например, три успеха позволяют уподобить даже самый мощный источник энергии обычной розетке).

Мистериум называют эту формулу **Выключателем** (Сообразительность + Наука + Энергия).

Господство над пламенем

Действие: мгновенное

Длительность: один раунд в случае с раздуванием огня; постоянная в случае с его погашением.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех удваивает размер пламени или усиливает его интенсивность на один уровень. В качестве альтернативного варианта каждый успех отнимает у пламени по одному очку повреждений из его рейтинга урона (например, факел наносит два очка повреждений, и магу потребуется два успеха, чтобы полностью его погасить). Если огонь перестаёт наносить повреждения, он гаснет.

Свободный совет называет это явление **Сухой водой** (Внушительность + Оккультизм или Наука + Энергия).

Господство над светом

Действие: мгновенное

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Маг способен погасить свет в помещении или, напротив, осветить крошечную тьму своей дланью. Рассказчик назначает количество успехов, которые магу предстоит набрать для совершения подобного действия. Например, для того чтобы погасить стадионный прожектор, требуется пять успехов. Для того чтобы создать слабый свет в полном мраке, может хватить одного успеха.

Мистериум называет это заклинание **Пылающей дланью** (Самообладание + Оккультизм или Наука + Энергия).

Невидимость

Маг искажает лучи света, заставляя окружающих потерять его из виду.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное

Длительность зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **грубым**.

Всего одного успеха достаточно, чтобы окружающие утратили возможность видеть протагониста. Дополнительные успехи повышают Силу заклинания: она учитывается в том случае, если другие маги пытаются развеять Невидимость.

Маг должен полностью сосредоточиться на поддержании этого эффекта, а потому может только передвигаться с половиной Скорости. Если маг совершает короткое действие, он становится видим на один раунд, хотя контуры его тела кажутся окружающим на удивление размытыми (что наделяет любые броски атаки, направленные против мага, штрафом -1).

Стражи вуали называют этот эффект **Дождевым покровом** (Сообразительность + Скрытность + Энергия).

Господство над звуком

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена (при повторении одних и тех же звуков); если маг собирается создавать каждый раз новый звук, длительность зависит от его концентрации и пресекается, как только маг отвлекается на другие действия.

Заклинание считается **грубым**.

Успехи определяют громкость звуков. Например, одного успеха достаточно, чтобы голос слышали вблизи от мага, два эквивалентны громкости крика, а пять создают шум работающего завода.

Рассказчик может потребовать от мага дополнительной проверки на Сообразительность + Экспрессию (для имитации чужого голоса), Знание животных (для имитации звериных криков) или Науку (для имитации технических устройств).

Стражи вуали называют эту формулу **Чревоуещанием** (Решительность + Оккультизм или Наука + Энергия).

Телекинез

Действие: мгновенное

Длительность зависит от его концентрации и пресекается, как только маг отвлекается на другие действия.

Заклинание считается **грубым**.

При сотворении заклинания маг решает, какой из двух Атрибутов будут повышать набранные успехи: Ловкость или Силу. Выбранный Атрибут получает значение, равное успехам. Другой получает всего 1 уровень. В качестве альтернативного варианта маг может сотворить заклинание со штрафом -1, чтобы оба Атрибута получили значение, равное накопленным успехам.

Маг должен сам управлять телекинетическим передвижением объектов, а потому не способен заниматься сторонней деятельностью. Проверки телекинеза основаны на соответствующем Атрибуте, однако складываются с Навыками самого мага. Например, если персонаж хочет что-нибудь своровать, Рассказчик потребует проверки Ловкости *телекинеза* + Кражи мага.

Скорость телекинетического передвижения объектов равна Гнозису + Энергии.

Серебряная лестница называет эту формулу **Дланью разума** (Сообразительность + Атлетика или Кража + Энергия. Маги Алмазной стрелы проходят проверку Силы + Атлетики + Энергии).

Телекинетический удар

Маг обрушивает на врага шар телекинетической энергии.

Действие: мгновенное и направленное, Защита игнорируется

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех наносит очко тупого урона. На четвёртом уровне Энергии маг превращает урон в летальный. На пятом уровне он может вложить очко Маны, чтобы сделать урон аггравированным, однако в этом случае воздух начинает расступаться перед шаром энергии, предупреждая жертву об опасности и позволяя ей применять свою Защиту.

Алмазная стрела называет такие удары **Стрелами разума** (Внушительность + Атлетика + Энергия).

Отклонение выстрелов

Действие: мгновенное

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Один успех позволяет отклонить снаряд под углом 45°, два – под 60°, три – 90°, четыре – 120°, пять – 180°. Для того чтобы не только отклонить снаряд, но и перенаправить его в цель (например, обратно в стрелка), магу необходимо пройти проверку Ловкости + Огнестрельного оружия.

Алмазная стрела называет этот эффект **Градом пуль** (Ловкость + Атлетика + Энергия).

Четвёртый уровень: Адепт

Дар невидимости

Маг делает невидимым своего союзника или другое живое существо.

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность зависит от концентрации *цели*, но не самого мага.

Заклинание считается **грубым**.

Стражи вуали называют это заклинание **Незримым войском** (Манипулирование + Скрытность + Энергия).

Ускорение

Цена: 1 очко Маны за раунд

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех удваивает Скорость мага, однако для поддержания этого ускорения он должен тратить по очку Маны за раунд.

Мистериум называет такую скорость **Сандалиями Гермеса** (Сообразительность + Атлетика + Энергия).

Изменение погоды

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг изменяет погоду в любом диапазоне, не считая лишь самых экстремальных и агрессивных стихийных бедствий. Рассказчик может назначать штраф от -1 до -3 в зависимости от серьёзности изменений (хотя при незначительных изменениях проверка может проходить и без штрафа).

Свободному совету этот эффект известен как **Заклинатель дождя** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия).

Управление скоростью

Маг изменяет скорость другого объекта.

Действие: мгновенное.

Длительность: один раунд.

Закливание считается **грубым**.

Каждый успех удваивает или ополовинивает Скорость цели, будь это грузовик, пуля или самолёт.

Маг способен незначительно снизить или увеличить урон от снаряда наподобие пули (один или два успеха изменяют урон на одну единицу, три и четыре успеха – на две единицы, а пять успехов – на три единицы).

Свободный совет называет такое явление **Скоростной ловушкой**, поскольку оно позволяет замедлить врагов и осыпать их градом пуль (Интеллект + Наука + Энергия).

Огненное превращение

Маг превращается в существо из чистого пламени. Для этого ему необходимо владеть не только Энергией •••, но и Жизнью •••.

Действие: мгновенное.

Длительность: один раунд.

Закливание считается **грубым**.

Успехи, полученные при броске активации, становятся своего рода “огненным запасом”. Всякий раз, когда маг прикасается к другому существу или объекту, игрок делает бросок огненного запаса для причинения летального урона жертве.

Кроме того, в этом состоянии маг наносит руками (и телом) летальный урон, добавляя к броску атаки всё тот же огненный запас.

Снаряжение и одежда мага также получают урон, если только маг не обладает Материей ••• (которая позволяет трансформировать одежду и снаряжение вместе с телом).

Владение Энергией •••• позволяет вложить очко Маны, чтобы наносить аггравированный урон.

Алмазная стрела называет этот эффект **Яростью преисподней** (Выносливость + Запугивание + Энергия).

Сила трения

Действие: мгновенное состязание против Выносливости + Гнозиса жертвы.

Длительность: один раунд.

Закливание считается **грубым**.

Маг разгоняет ветер до такой скорости, что частицы пыли и камня начинают стирать кожу жертвы. За каждые три ярда, которые она проходит в пределах раунда, маг наносит ей по очку летального урона. Броня даёт только половину защиты от этого урона, если только не закрывает всё тело.

Если в момент сотворения заклинания рядом с жертвой и так бушевал сильный ветер, урон повышается на одну единицу.

Алмазная стрела называет это явление **Клинком ветра** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия).

Левитация

Действие: мгновенное.

Длительность зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **грубым**.

Маг способен перемещаться по воздуху в любом направлении со Скоростью, равной его Гнозису + 1 за каждый успех. Если во время левитации маг попадает под обстрел или отвлекается на неожиданные изменения в своём окружении, Рассказчик может потребовать проверки Решительности + Самообладания. В случае провала он падает на землю, хотя, если он поднялся на большую высоту, он может попытаться воспроизвести это заклинание прежде, чем достигнет земли.

Стражи вуали называют эту формулу **Прогулкой по воздуху** (Интеллект + Атлетика + Энергия).

Шаровая молния

Действие: мгновенное и направленное

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех наносит жертве очко летального урона. При наличии пятого уровня Энергии маг способен вложить очко Маны, чтобы наделить урон агgravированным характером.

Алмазная стрела называет такой удар **Заземлением** (Выносливость + Атлетика + Энергия. Свободный совет заменяет Выносливость Интеллектом).

Преобразование энергии

Маг превращает звук в свет, огонь в электричество и так далее.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг превращает одну энергию в другую, не изменяя при этом её интенсивности. Например, крик можно превратить в небольшой костерок, но не в лесной пожар, а комнатную температуру – в свет маленькой лампочки, но не стадионного прожектора.

Свободный совет называет свою формулу **Электромагнитным спектром** (Интеллект + Окультизм или Наука + Энергия).

Невидимая рука

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание против Самообладания + Гнозиса жертвы

Длительность зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **грубым**.

Маг способен поднять в воздух любую цель, включая живое существо. Он может перемещать жертву со Скоростью, равной Гнозису + полученным успехам. Жертва способна вырваться из этой незримой хватки, только пройдя проверку Силы + Атлетики или Рукопашного боя со штрафом, равным успехам протагониста.

Владение Энергией ••••• позволяет оставить жертву в воздухе и заняться своими делами (хотя она будет предпринимать попытки вырваться из раунда в раунд).

Алмазная стрела называет это заклинание **Неумолимой хваткой** (Сообразительность + Рукопашный бой + Энергия).

Пятый уровень: Мастер

Ярость природы

Действие: мгновенное

Длительность: один раунд или сцена.

Закливание считается **грубым**.

Маг вызывает цунами, торнадо или другое изменение в текущей погоде, которое может быть смертоносным для человека. Он сам решает, сделать ли это заклинание длительным или коротким.

Создание погоды, нехарактерной для данной местности или времени года, может налагать штрафы до -5.

Стражам вуали это заклятье известно под ироничным названием **Очищение улиц** (Решительность + Запугивание + Энергия).

Ускорение окружающих

Цена: 1 очко Маны за раунд

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Маг дарует *Ускорение* другому существу. Если оно обладает Маной, у него есть возможность поддерживать это заклинание самостоятельно. В обратном случае персонаж должен вкладывать Ману за него.

Серебряная лестница называет подобную формулу **Вспышкой** (Манипулирование + Атлетика + Энергия).

Дар левитации

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность зависит от концентрации *цели*, а не мага.

Закливание считается **грубым**.

Мистериум называет это заклинание **Незримой платформой** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия).

Полная невидимость

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Закливание идентично обычной *Невидимости*, однако магу не нужно сосредотачиваться на поддержании заклинания, и он может совершать другие действия.

Стражи вуали называют эту формулу **Световым плащом** (Сообразительность + Скрытность + Энергия).

Подчинение гравитации

Действие: мгновенное.

Длительность: один раунд.

Закливание считается **грубым**.

Каждый успех позволяет магу изменить гравитацию в области радиусом 1 ярд. Дополнительные успехи удваивают этот радиус (так, четыре успеха позволяют изменить гравитацию в окружности 8 ярдов).

Маг сам решает, в какую сторону будет направлена гравитация в этом радиусе. Например, он может заставить врага “упасть в небо” или швырнуть его в стену. Жертвы получают урон от падения по обычным правилам. Тем не менее, как только жертва выйдет за пределы изменённого радиуса, она станет подчиняться обычной земной гравитации, даже если и будет ещё какое-то время двигаться по инерции (иными словами, враг, поднимающийся в небо, спустя какое-то время зависнет в воздухе и начнёт падать вниз).

Мистериум называет такой приём **Высокими ожиданиями** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия).

Солнечный свет

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт небольшую область, в которой светит яркое солнце. За пределами этой области может быть ночь, сумрак, мгла или пасмурная погода, однако в пределах освещённой области царит солнечный день.

Один успех создаёт область радиусом 1 ярд. Дальнейшие успехи удваивают этот радиус (так, четыре успеха позволяют осветить область в радиусе 8 ярдов).

Не стоит и говорить, что это заклинание обладает смертоносным воздействием на вампиров. Эти проклятые создания получают по 3 очка летального урона за раунд внутри такой области и по 1 очку – поблизости от неё.

Серебряной лестнице это явление известно как **Воззвание к солнцу** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия).

Землетрясение

Действие: мгновенное.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт землетрясение в области, размер которой зависит от набранных успехов. Один успех создаёт область радиусом 5 ярдов. Дальнейшие успехи удваивают этот диапазон (например, пяти успехов достаточно, чтобы землетрясение затронуло 80 ярдов в окружности).

Все, кто оказался в зоне поражения, должны пройти проверку Ловкости + Атлетики со штрафом, равным сумме успехов. По умолчанию это не наносит урона, хотя Рассказчик вполне может понизить Здоровье всех жертв на один-два пункта (урон обычно считается тупым). Само собой, люди, которых землетрясение застало на лестнице или узком мосту, могут пострадать гораздо сильнее. И уж конечно, землетрясение оставит свой отпечаток на прочности окрестных зданий.

Алмазная стрела использует формулу, известную как **Небесный кулак** (Решительность + Атлетика + Энергия).

Электромагнитный импульс

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянное.

Заклинание считается **скрытым**.

ЭМИ уничтожает электронные компоненты во всех приборах, оказавшихся в радиусе действия заклинания. Как обычно, базовый радиус равен 1 ярду. Дальнейшие успехи удваивают его.

Свободный совет использует формулу **Короткое замыкание** (Решительность + Наука + Энергия).

Устранение радиации

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянное.

Заклинание считается **грубым**.

Действие полностью аналогично предыдущему заклинанию с той оговоркой, что оно уничтожает источники радиации вместо электронных приборов.

Свободный совет использует формулу **Очищение** (Решительность + Наука + Энергия).

Полёт

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг пользуется эффектами *Левитации*, однако не должен концентрироваться на её поддержании. Кроме того, он сохраняет свою Защиту.

Мистериум иронично назвал свою формулу **Метлой ведьмы** (Ловкость + Атлетика + Энергия).

Усиление гравитации

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Эффект затрагивает область, по умолчанию равную 5 кубическим ярдам. Каждый успех после первого удваивает её радиус. Все, кто оказался в пределах этого радиуса, теряют по 3 пункта Скорости за успех, полученный магом, а также получают при попытках совершить прыжок штраф, равный Силе заклинания (то есть, опять же, сумме успехов).

Стражи вуали называют этот эффект **Замедлением жертв** (Решительность + Оккультизм или Наука + Энергия. Серебряная лестница заменяет Решительность Внушительностью).

Ослабление гравитации

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Эффект затрагивает область, по умолчанию равную 5 кубическим ярдам. Каждый успех после первого удваивает её радиус. Существа, оказавшиеся в пределах затронутой области, получают по очку Скорости и удваивают расстояние прыжка за каждый успех, набранный магом.

Мистериум называет ослабление гравитации **Лунной прогулкой** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия. Аналогичный бросок делают маги Алмазной стрелы).

Радиация

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг наполняет радиацией область, по умолчанию равную 1 ярду. Каждый успех после первого удваивает её площадь.

Люди и другие существа, Выносливость которых оказывается меньше Силы заклинания (то есть суммы успехов), страдают от заражения. Обратите внимание, что за каждые 30 минут пребывания Сила заклинания вырастает на единицу, вызывая у жертв ухудшение состояния.

1 пункт разницы между Силой заклинания и Выносливостью отнимает -1 от Физических проверок. Жертвы чувствуют слабость.

2 пункта вызывают тошноту, ополовинивание Скорости и проверки Самообладания + Выносливости для выполнения действий, требующих внимания.

3 пункта наносит очко тупого урона из-за открывающегося кровотечения (как правило, идущего из ноздрей).

4 пункта наносят ещё одно очко тупого урона в первый же раунд и по одному – за каждые десять минут пребывания в заражённой области.

5 пунктов заставляют жертву упасть без сознания.

Алмазная стрела называет это заклинание **Дверью в преисподнюю** (Выносливость + Оккультизм или Наука + Энергия).

Господство над скоростью

Действие: мгновенное состязание против Самообладания + Гнозиса.

Длительность: один раунд при управлении существами или объектами, постоянная при управлении снарядами.

Заклинание считается **грубым**.

Это заклинание дублирует *Управление скоростью*, однако теперь маг способен контролировать скорость живых существ или отдельные части предметов (например, он может замедлить ось грузовика, чтобы сорвать её).

Серебряная лестница называет это заклинание **Контролем движения** (Решительность + Атлетика + Энергия).

Жизнь

Эта Аркана сосредоточена на пробуждении внутренней энергии биологических организмов, создании движения и исцелении ран.

Первый уровень: Посвящённый

Анализ жизни

Действие: мгновенное.

Длительность: зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг узнаёт возраст, пол, чистоту родословной и даже менее очевидные качества живых существ (или растений). В зависимости от конкретного существа, магу может потребоваться проверка Интеллекта + Знания животных, Выживания, Медицины или Науки.

Серебряной лестнице такой анализ известен как **Классификация видов** (Интеллект + подходящий Навык + Жизнь).

Очищение тела

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Успехи, полученные при сотворении заклинания, добавляются к проверкам сопротивления ядам или наркотикам. В качестве альтернативного варианта сумма успехов может блокировать равнозначный объём урона от химикатов.

Алмазная стрела называет этой заклинание **Чисткой** (Выносливость + Медицина + Жизнь).

Взгляд лекаря

Действие: продолжительное.

Длительность: зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **скрытым**.

Рассказчик назначает число успехов, которое необходимо набрать для определения болезни или изучения состояния жертвы. Редкие и неочевидные заболевания могут налагать штраф.

Стражи вуали: **Выкорчёвывание** (Интеллект + Медицина + Жизнь).

Жизненный пульс

Под этим названием известен Внутренний взор, позволяющий замечать заклинания Жизни.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Персонаж замечает жизненную активность, порождённую магией и другими мистическими аномалиями.

Свободный совет: **Органическое восприятие** (Сообразительность + Медицина или Наука + Жизнь. Мистериум заменяет Сообразительность Интеллектом).

Жизненное чутьё

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг окружает себя зоной чувственного восприятия, позволяющей ему замечать живых существ, даже если они прячутся от посторонних (или, напротив, пытаются подкрасться к магу сзади).

Первый успех создаёт зону радиусом 1 ярд. Дальнейшие успехи удваивают эту зону.
Мистериум: **Духовное эхо** (Сообразительность + Знание животных + Жизнь).

Второй уровень: Послушник **Управление телом**

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Успехи улучшают состояние персонажа в каждой из следующих групп. Игроку не нужно распределять успехи между этими категориями: он получает все преимущества сразу.

Дыхание: Магу требуется только половина кислорода.

Рефлексы: Инициатива мага повышается на единицу.

Метаболизм: Маг нуждается в половине объёма еды и воды.

Сердцебиение: Яды действуют медленнее (время нанесения урона от токсинов удваивается).

Кроме того, каждый успех позволяет магу увеличить скорость устранения тупых повреждений. Один сокращает это время до 7 минут, два – до 3 минут, три – 1 минуты, четыре – до 30 секунд и пять – до 15 секунд.

Алмазная стрела: **Телесный разум** (Сообразительность + Атлетика + Жизнь).

Господство над простейшими

Действие: мгновенное состязание против Выносливости жертвы.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Один успех позволяет взять под контроль одно простейшее существо (вроде гусеницы, насекомого или растения) либо всех подходящих существ в пределах области радиусом 1 ярд. Каждый успех *после первого* удваивает эти цифры.

Помимо других действий, маг может приказать существам собраться в рой. Всякий, кто попадает в зону скопления таких существ, получает по очку тупого урона за раунд. Персонаж может приказать рою занять меньшую зону, чтобы наносить больше повреждений.

Серебряная лестница: **Царь зверей** (Манипулирование + Знание животных + Жизнь).

Самолечение

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех устраняет очко летального или тупого урона. Если маг читает это заклятье это на глазах у Спящих, от него ожидается грамотное объяснение этого чудесного выздоровления. В обратном случае маг провоцирует риск Парадокса.

Обладание Жизнью ••• позволяет исцелять аггравированные повреждения, однако такое заклинание считается **грубым**.

Алмазная стрела: **Прижигание боевых ран** (Ловкость + Медицина + Жизнь. Стражи вуали заменяют Ловкость Интеллектом).

Уход за флорой и фауной

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянное.

Заклинание считается **скрытым**.

Эффект дублирует заклинание *Самолечение*, описанное выше. Маг должен касаться цели, хотя если он обладает третьим уровнем Жизни, у него появляется возможность исцелять животных или растения на расстоянии при условии прямой видимости.

Свободный совет: **Клеточная регенерация** (Интеллект + Медицина + Жизнь).

Органическая стойкость

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена. Вложение 1 очка Маны позволяет увеличить длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг получает Броню, значение которой равно его знанию Жизни. Хотя Броня не защищает мага от попыток захвата, противник, намеревающийся нанести магу урон (например, придушить его) уже *после* захвата, получает равнозначный штраф.

Стражи вуали: **Стальные кости** (Выносливость + Атлетика + Жизнь).

Чистота тела

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Эффект дублирует *Очищение тела*, однако маг направляет его на других. Обладание третьим уровнем Жизни позволяет делать это на расстоянии.

Мистериум: **Сыворотка** (Интеллект + Медицина + Жизнь. Свободный совет заменяет Интеллект Сообразительностью).

Промывание

Действие: продолжительное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг выводит из своего организма вредные вещества, избавляясь от заболеваний в разы быстрее, чем можно ожидать от простого смертного. Рассказчик должен назначить число успехов, необходимое для успешного исцеления. Простое заболевание может потребовать всего трёх успехов, в то время как смертоносный вирус – более десяти.

Мистериум: **Жертвенная кровь** (Выносливость + Медицина + Жизнь).

Изменение простейших

Действие: мгновенное состязание против Выносливости жертвы.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг наделяет простейший организм (вроде червя, бактерии, насекомого или растения) свойствами другого существа. Каждый успех позволяет изменить новое качество. Например, получив два успеха, маг способен даровать червя хитиновый панцирь и фотосинтезирующую кожу.

Обладание Жизнью ••• даёт магу возможность творить это заклинание в чувственном диапазоне.

Свободный совет: **Эксперимент с ДНК** (Интеллект + Знание животных или Выживание + Жизнь).

Трансформация простейших

Действие: мгновенное состязание против Выносливости жертвы.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг превращает одно простейшее в другое: например, початок кукурузы в рой пчёл. Он должен касаться своей цели, хотя обладание Жизнью ••• даёт ему возможность творить это заклинание в чувственном диапазоне.

Серебряная лестница: **Кризалис** (Интеллект + Знание животных или Выживание + Жизнь. Алмазная стрела замещает Интеллект Решительностью).

Глаза самой жизни

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг открывает Жизненный пульс глазами другого существа. Если оно сопротивляется, Рассказчик делает за него бросок на Решительность + Гнозис.

Алмазная стрела: **Выявление посторонних** (Интеллект + Знание животных или Выживание + Жизнь. Мистериум заменяет Интеллект Манипулированием).

Третий уровень: Ученик

Изгнание чумы

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянное.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг накладывает эффект *Промывания* на другое существо. обладание Жизнью •••• даёт ему возможность творить это заклинание в чувственном диапазоне.

Мистериум: **Облагораживание** (Сообразительность + Медицина + Жизнь. Свободный совет замещает Сообразительность Интеллектом).

Господство над животными

Действие: мгновенное состязание против Решительности жертвы.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг подчиняет животное своей воле. Одного успеха достаточно, чтобы заставить его сделать то, что оно вполне могло бы сделать само, опираясь лишь на природные инстинкты. Если маг пытается принудить животное к нехарактерному поведению (например, нападению на слишком крупного противника), оно получает к проверке Решительности один или несколько дайсов.

Серебряная лестница: **Глас Даниила** (Внушительность + Знание животных + Жизнь).

Немощь

Действие: мгновенное состязание против Выносливости жертвы.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг понижает Физический Атрибут у растения, насекомого или даже у самого себя, если он хочет выдать себя за слабую жертву.

Каждый успех понижает выбранный Атрибут на единицу (до максимума, равного знанию Жизни мага). Если он накладывает это заклинание на другое существо, ему требуется вложить очко Маны.

Стражи вуали: **Слабость** (Выносливость + Атлетика + Жизнь. Бойцы Алмазной стрелы заменяют Выносливость Решительностью).

Сердце знахаря

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг способен лечить других людей. Он устраняет по одному очку тупого или летального урона за каждый успех. Обладание Жизнью •••• позволяет исцелять аггравированные повреждения или обычные – *на расстоянии*. Знание Жизни ••••• открывает возможность лечить на расстоянии и аггравированный урон.

Мистериум: **Бальзамирование** (Самообладание + Медицина + Жизнь. Стражи вуали заменяют этот Атрибут Решительностью).

Живительная сила

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание против Выносливости жертвы.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Это заклинание практически аналогично *Немоци*, однако позволяет увеличивать Атрибуты вместо того, чтобы понижать их. Максимальное значение, на которое маг может повысить Атрибут цели (или самого себя), равно его знанию Жизни.

Свободный совет: **Раскрытие потенциала** (Решительность + Атлетика + Жизнь).

Органический щит

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытое**.

Маг передаёт *Органическую стойкость* другому существу.

Свободный совет: **Мускульная сила** (Интеллект + Медицина + Жизнь).

Изменение животных

Действие: мгновенное состязание против Выносливости жертвы.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг заменяет качество одного животного характеристиками другого. Например, он может наделить акулу способностью дышать воздухом, а обезьяну – скорпионьим хвостом со змеиным ядом.

Каждый успех позволяет заменить одно качество.

Серебряная лестница: **Прикосновение к паутине** (Интеллект + Медицина + Жизнь).

Трансформация животных

Действие: мгновенное состязание против Выносливости жертвы.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг физически превращает одно животное в другое. Он ещё не умеет превращать их в людей (и наоборот), одна ему по силам трансформировать акулу в крокодила.

Свободный совет: **Непредсказуемый катализатор** (Интеллект + Медицина + Жизнь).

Оборотничество

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

За каждый успех маг изменяет одно из своих качеств на характеристику животного или растения. Например, за три успеха он может наделить себя жабрами, приобрести кошачьи глаза и заменить пищеварительный тракт крысиными внутренностями (способными переварить любую органику).

Алмазная стрела: **Практичная необходимость** (Выносливость + Атлетика + Жизнь).

Двуличие

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Заклинание дублирует предыдущее, однако маг способен менять свои черты на характеристики других людей. В частности, он может создавать родинки, шрамы и другие узнаваемые детали.

Изменение отпечатков пальцев предполагает знание Жизни ••••.

Стражи вуали: **Притворство** (Сообразительность + Обман + Жизнь).

Четвёртый уровень: Адепт

Ослабление животного

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное состязание против Выносливости жертвы.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Эффект дублирует *Немощь*, однако маг распространяет её действие на животных.

Алмазная стрела: **Лесной владыка** (Решительность + Знание животных + Жизнь).

Безмолвный слуга

Действие: мгновенное состязание против Решительности жертвы.

Длительность зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **грубым**.

Маг подчиняет себе животное и способен принудить его к совершению нехарактерных действий.

Серебряная лестница: **Цепной пёс** (Внушительность + Убеждение + Жизнь).

Эпидемия

Цена: 1 очко Воли

Действие: продолжительное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг заражает жертву определённым заболеванием, которое начинает распространяться по всему местному обществу. Количество успехов, которое он должен накопить, зависит от серьёзности заболевания.

Стражи вуали: **Устранение неугодных** (Решительность + Медицина + Жизнь). Свободный совет заменяет этот Атрибут Интеллектом).

Доппельгангер

Действие: продолжительное (один бросок отражает один раунд притворства).

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг имитирует облик другого человека. Рассказчик назначает число успехов, которое ему нужно набрать, чтобы окружающие поверили в этот обман. В отличие от *Двуличия*, это заклинание требует набирать по успеху только для копирования уникальных черт.

Стражи вуали: **Чужая шкура** (Интеллект + Обман + Жизнь).

Бессилие

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное состязание против Выносливости жертвы.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг дублирует действие *Немощи* по отношению к людям.

Алмазная стрела: **Тактическое преимущество** (Сила + Запугивание + Жизнь).

Совершенный человек

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг дублирует действие *Жизнительной силы* по отношению к другим людям. По умолчанию он должен касаться своей цели. Знание Жизни ••••• позволяет сотворить это заклинание в чувственном диапазоне.

Свободный совет: **Тонус** (Интеллект + Медицина + Жизнь).

Подрыв жизненной силы

Действие: мгновенное состязание против Выносливости жертвы.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Маг обрушивает невидимый удар на жизненную силу врага. Заклинание наносит по очку летального урона за каждый успех. Знание Жизни ••••• позволяет магу вложить очко Маны, чтобы превратить летальный урон в агgravированный.

Алмазная стрела: **Органический нож** (Ловкость + Атлетика + Жизнь).

Многоликость

Действие: мгновенное. Жертва может сопротивляться проверкой Самообладания + Гнозиса.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг распространяет эффекты *Двуличия* на другого человека.

Мистериум: **Безупречный грим** (Манипулирование + Обман + Жизнь).

Превращение

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг превращается в животное или другое существо, полностью перенимая его Размер и стандартные Атрибуты. За каждые пять очков Размера, на которые изменяется его тело, маг получает штраф -2.

Мистериум: **Звериная шкура** (Выносливость + Знание животных + Жизнь).

Полное совершенство

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех позволяет магу повысить любой Физический Атрибут (не обязательно один) на соответствующее число пунктов.

Серебряная лестница: **Безупречность** (Решительность + Атлетика + Жизнь).

Трансформация окружающих

Действие: мгновенное. Жертва может сопротивляться проверкой Выносливости + Гнозиса.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг распространяет эффект *Оборотничества* на другое существо.

Стражи вуали: **Атавистическая печать** (Внушительность + Знание животных + Жизнь).

Пробуждение инстинктов

Действие: мгновенное. Жертва может сопротивляться проверкой Решительности + Гнозиса.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг подталкивает человека к выполнению действия, которое он теоретически мог бы захотеть совершить и сам. Если он принуждает жертву к выполнению странных действий, которые едва ли находятся в сфере его интересов, та получает бонус к проверке Решительности + Гнозиса.

Алмазная стрела: **Смертельное кукловодство** (Манипулирование + Запугивание + Жизнь. Свободный совет заменяет этот Атрибут Сообразительностью).

Ускоренная эволюция

Действие: мгновенное. Жертва может сопротивляться проверкой Выносливости.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг превращает простейшую форму жизни (бактерию, насекомое или растение) в более развитое животное. Существо не приобретает новых инстинктов и знаний, а потому кусок мха, превращённый в змею, всё равно будет лежать на месте. С другой стороны, маг способен изменить поведение таких существ при помощи других заклинаний.

Свободный совет: **Генетический эксперимент** (Интеллект + Медицина + Жизнь).

Пятый уровень: Мастер

Создание жизни

Цена: 1 очко Воли

Действие: продолжительное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг способен сотворить живое существо буквально из воздуха. Безусловно, такое создание не будет обладать разумом: для этой цели понадобятся другие заклинания. Однако оно будет настоящим живым существом.

Маг должен накопить по одному успеху за каждое очко Размера и каждый уровень Физических Атрибутов, которыми он собирается наделить своё детище.

Стражи вуали: **Подлинное искусство** (Решительность + Знание животных + Жизнь).

Скачок эволюции

Действие: мгновенное состязание. Жертва может сопротивляться проверкой Выносливости.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг превращает животное или простейший организм в человека, хотя тот и продолжает вести себя так, как обычный представитель своего вида.

Свободный совет: **Царь лягушек** (Интеллект + Знание животных + Жизнь).

Фантазия

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание. Жертва может сопротивляться проверкой Выносливости.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг наделяет живое существо любыми качествами, включая сверхъестественные. Каждый успех позволяет добавить новое свойство. Фантастические способности наподобие выдыхания пламени или кислоты отнимает от броска -1 дайс. Кроме того, успехов требует изменение Размера (по цене один к одному).

Серебряная лестница: **Пугающий зоопарк** (Интеллект + Образование + Жизнь).

Великое превращение

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание. Жертва может сопротивляться проверкой Выносливости + Гнозиса.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг дублирует эффект *Превращения* по отношению к другим существам, включая Пробудённых.

Алмазная стрела: **Час волка** (Выносливость + Знание животных + Жизнь).

Наследственные изменения

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание. Жертва может сопротивляться проверкой Выносливости.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Маг наделяет создание, претерпевшее изменения под воздействием *Фантазии*, *Великого превращения* и аналогичных заклинаний, способностью передавать эти качества по наследству.

Мистериум: Драконье яйцо (Интеллект + Медицина + Жизнь. Серебряная лестница заменяет Интеллект Решительностью).

Прихвостень

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание против Решительности + Гнозиса жертвы.

Длительность зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **грубым**.

Маг целиком подчиняет человека себе, хотя каждый раз, когда он заставляет жертву совершить что-нибудь нехарактерное, она получает новую возможность вырваться с помощью Решительности + Гнозиса.

Серебряная лестница: **Мясная кукла** (Манипулирование + Убеждение + Жизнь).

Регенерация

Цена: 1 очко Маны

Действие: продолжительное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Маг помогает жертве отрастить или привести в движение омертвевший орган (или конечность). Количество успехов, которые ему необходимо набрать, зависит от размера органа. Например, отрастить палец можно всего за один успех, но на восстановление руки придётся потратить сразу четыре успеха.

Обратите внимание, что закливание не повышает и не восполняет Здоровье жертвы.

Свободный совет: **Хвост саламандры** (Интеллект + Медицина + Жизнь).

Стремительная деградация

Действие: мгновенное состязание против Решительности + Гнозиса жертвы.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Каждый успех позволяет магу понизить любой Физический Атрибут своей жертвы на единицу.

Алмазная стрела: **Уничтожение** (Сила + Атлетика + Жизнь).

Тонизирование

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Маг повышает Физические Атрибуты цели на единицу за каждый успех (в любом соотношении).

Алмазная стрела: **Безупречная форма** (Внушительность + Медицина + Жизнь).

Материя

Как и можно предположить из названия, эта Аркана сосредоточена на изменении безжизненной тверди и проведении алхимических операций.

Первый уровень: Посвящённый

Искажение проводимости

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг изменяет проводимость объекта, делая его абсолютно невосприимчивым к электричеству или заставляя его проводить ток вопреки всем законам природы.

Один успех позволяет изменить предмет Размером не более 20. Дополнительные успехи удваивают число целей или добавляют +10 к максимальному Размеру.

Алмазная стрела: **Задухание незримой свечи** (Интеллект + Наука + Материя).

Взгляд ремесленника

Действие: мгновенное.

Длительность зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **скрытым**.

Персонаж узнаёт все функции предмета. Рассказчик может наделить его бонусом к проверкам Ремесла, связанным с этим предметом.

Мистериум: **Голдбергово мышление** (Интеллект + Расследование или Наука + Материя).

Тёмная материя

Персонаж обретает Внутренний взор, позволяющий замечать заклинания или аномалии, основанные на этой Аркане.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Стражи вуали: **Разрубание узлов** (Интеллект + Окультизм или Наука + Материя).

Выявление веществ

Действие: мгновенное.

Длительность зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **скрытым**.

Игрок называет материю, которую он хочет найти поблизости (будь это вода, драгоценности или древесина). Один успех позволяет проанализировать область радиусом 1 ярд. Дальнейшие успехи удваивают это число.

Серебряная лестница: **Свет во тьме** (Сообразительность + Самообладание + Материя).

Изучение устройства

Действие: мгновенное.

Длительность зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг узнаёт Размер, Прочность и Структуру объекта.

Свободный совет: **Сканирование** (Сообразительность + Ремесло или Наука + Материя).

Поиск сокровищ

Действие: мгновенное.

Длительность: зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг узнаёт о наличии тайников или скрытых помещений поблизости от себя.

Мистериум: **Практическая картография** (Сообразительность + Ремесло + Материя).

Второй уровень: Послушник

Изменение точности

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Инструмент получает эффект снова-девяť на ближайшие несколько бросков. Точное число модифицированных бросков равно полученным успехам.

Алмазная стрела: **Меч потрошителя** (Сообразительность + Ремесло или Оккультизм + Материя).

Земное око

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг передаёт видение *Тёмной материи* другому существу. Жертва может сопротивляться встречной проверкой Гнозиса + Решительности.

Свободный совет: **Совет алхимика** (Сообразительность + Оккультизм или Наука + Материя).

Скульптура из жидкости

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг способен придать устойчивую форму жидкости. Если Рассказчик считает эту задачу невероятно сложной, он может потребовать успешной проверки Ловкости + Ремесла.

Мистериум: **Осушение бухты** (Ловкость + Оккультизм + Материя).

Трансмутация жидкости

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг превращает одну жидкость в другую: например, молоко в апельсиновый сок или воду – в бензин. Чем больший объём подвергается трансмутации, тем больше успехов ему предстоит набрать.

Стражи вуали: **Незначительная поправка** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя).

Окна из стали

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг делает объект прозрачным с одной или обеих сторон (например, чтобы наблюдать сквозь банковскую стену, что происходит внутри).

Стражи вуали: **Взгляд сквозь гору** (Интеллект + Оккультизм или Ремесло + Материя).

Невидимая броня

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг получает Броню в размере своего знания Материи. Это же значение вычитается из урона, который противники наносят магу во время захвата.

Свободный совет: **Твёрдый воздух** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя).

Третий уровень: Ученик

Настройка плотности

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг изменяет Прочность объекта на единицу за каждый успех, тем самым влияя и на его Структуру.

Серебряная лестница: **Колдовская кузница** (Интеллект + Ремесло + Материя).

Разрушение доспехов

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг наделяет снаряд или инструмент бронебойностью. Три успеха позволяют игнорировать 1 пункт Брони, четыре успеха – 2 пункта, а пять успехов – 3 пункта.

Алмазная стрела: **Заточка клинка** (Решительность + Ремесло + Материя).

Кустарное производство

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

За каждый успех маг наделяет устройство новым механическим качеством. Например, получив два успеха при переделке пистолета, маг может замаскировать его под фонарик и наделить способностью стрелять ружейной дробью.

Мистериум: **Механический гибрид** (Интеллект + Сообразительность + Материя).

Гибкость

Действие: мгновенное.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **грубым**.

Маг наделяет твёрдую материю необычайной пластичностью (например, создавая гибкий лёд или золото). Тем не менее, для создания скульптур и других произведений искусства, ему необходимо проходить обычные проверки (наподобие продолжительных проверок Ловкости + Ремесла).

Мистериум: **Невиданные скульптуры** (Ловкость + Ремесло + Материя).

Починка

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех восстанавливает очко Структуры объекта.

Мистериум: **Как новенький** (Ловкость + Ремесло + Материя).

Трансмутация почвы

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг изменяет характер твёрдой материи, превращая гранит в стекло, а дерево в пластик.

Серебряная лестница: **Подгонка ресурсов** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя).

Ядовитые метаморфозы

Для сотворения этого заклинания маг должен обладать не только Материей ••, но и Жизнью •••.

Действие: мгновенное.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **грубым**.

Персонаж заставляет безжизненный предмет рассыпаться целым роем мелких существ. Одного успеха достаточно для создания роя радиусом 1 ярд. Дальнейшие успехи удваивают этот радиус. Каждый, кто оказался в зоне действия роя, получает очко тупого урона из раунда в раунд. Маг способен создать более плотный рой, который будет занимать меньшую область, но наносить больше урона.

Свободный совет: **Нашествие паразитов** (Сообразительность + Знание животных + Жизнь. Серебряная лестница заменяет этот Атрибут Интеллектом).

Четвёртый уровень: Адепт Настройка эффективности

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех позволяет добавить или устранить один дайс от бонуса экипировки или изменить Скорость машины на 10 миль в час.

Стражи вуали: **Перегрев** (Интеллект + Ремесло или Наука + Материя).

Аннигиляция

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех понижает Структуру предмета на единицу в обход его Прочности.

Алмазная стрела: **Дезинтеграция** (Решительность + Оккультизм или Наука + Материя).

Слабая перестройка

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг превращает твёрдую материю в жидкую или наоборот.

Серебряная лестница: **Рука ваятеля** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя).

Реконфигурация

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Маг превращает один предмет в другой, сохраняя его материю. Например, он может превратить бейсбольную биту в алюминиевый меч.

Серебряная лестница: **Рука художника** (Ловкость + Ремесло + Материя).

Скульптуры из воздуха

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг заставляет воздух сплотиться и принять определённую форму. Один успех позволяет изменить воздух в радиусе 5 кубических ярдов. Дальнейшие успехи удваивают этот радиус.

Если маг хочет создать из воздуха сложную фигуру наподобие человеческого силуэта, Рассказчик вправе потребовать отдельной проверки на Ловкость + Ремесло.

Алмазная стрела: **Попутный ветер** (Выносливость + Оккультизм + Материя).

Трансмутация воздуха

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг изменяет характер газообразного вещества: например, превращая воздух в помещении в нервнопаралитический газ.

Мистериум: **Свежий воздух** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя).

Трансмутация золота

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг превращает драгоценный материал вроде золота в обыкновенный.

Стражи вуали: **Золото лепрекона** (Сообразительность + Оккультизм или Наука + Материя).

Пятый уровень: Мастер Настройка размера

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг изменяет Размер объекта на единицу за успех. Максимальное значение такого изменения равно Материи самого мага.

Свободный совет: **Микролуч** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя).

Уничтожение артефактов

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Маг наносит очко урона магическому предмету (наподобие тасса или артефакта) в обход его Прочности.

Алмазная стрела: **Прах под ногами** (Решительность + Оккультизм или Наука + Материя).

Чудотворство

Маг создаёт сложный сплав золота, серебра и ртути, получая зеркальную субстанцию, известную магам как *таумиум*.

Цена: одно или несколько очков Маны

Действие: продолжительное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех позволяет создать слиток *таумиума* Размером и Прочностью 1. Слиток вмещает одно очко Маны. Персонаж может создать несколько слитков, наполнив Маной каждый из них.

Если маг держит при себе хотя бы один слиток в то время, как другой Пробуждённый направляет против него враждебное заклинание, персонаж может пройти пассивную проверку Гнозиса + Материи, не тратя на него полного действия. В случае успеха он блокирует заклинание, однако слиток утрачивает очко Маны, вложенное в него. Персонаж должен восполнить этот пункт Маны, прежде чем таумиум сможет попытаться заблокировать новое заклинание.

Серебряная лестница: **Кузня Гефеста** (Ловкость + Оккультизм + Материя).

Сильная перестройка

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Маг превращает материю в любую другую, даже если речь идёт о преобразовании обычного камня или даже в золото и серебро.

Свободный совет: **Игра в бога** (Интеллект + Наука + Материя).

Огонь творения

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт предмет из ничего. Сотворённый объект обладает Размером 3 + сумма успехов, полученных при броске. Создание сложных устройств может потребовать отдельной проверки Интеллекта + Ремесла или Науки.

Серебряная лестница: **Экс нихило** (Решительность + Наука + Материя. Свободный совет заменяет Решительность Интеллектом).

Автономный механизм

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех позволяет объекту восстанавливать очко Структуры раз в 15 минут.

Мистериум: **Из пепла** (Самообладание + Ремесло + Материя. Серебряная лестница замещает Самообладание Внутренностью).

Разум

Заклинания этой Арканы основаны на психическом управлении, телепатии, подчинении чувств и мыслей и вызове галлюцинаций.

Первый уровень: Посвящённый

Чтение ауры

Действие: мгновенное.

Длительность зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг видит “духовный цвет” окружающих и способен узнать их состояние или сущность по характеру ауры.

Для того, чтобы узнать природу другого существа (например, отличить смертного от вампира или призрака), маг должен обладать знанием Сущности •. В обратном случае он сможет читать только состояние или эмоции окружающих.

Состояние

Страх
Агрессия
Гнев
Горечь
Спокойствие
Сочувствие
Сдержанность
Подавленность
Желание/Похоть
Недоверие
Зависть
Волнение
Щедрость
Счастье
Ненависть
Идеалистичность
Невинность
Влюблённость
Одержимость
Грусть
Одухотворённость
Подозрительность
Замешательство
Мечтательность
Пробужденный
Спящий
Сноходец
Отсутствие души
Геас
Вампир
Оборотень
Призрак
Лич

Цвет

Оранжевый
Пурпурный
Ярко-красный
Коричневый
Светло-голубой
Ярко-розовый
Бледно-лиловый
Серый
Тёмно-красный
Светло-зелёный
Тёмно-зелёный
Фиолетовый
Розовый
Ярко-алый
Чёрный
Жёлтый
Белый
Ярко-голубой
Ярко-зелёный
Серебристый
Золотой
Тёмно-синий
Пёстрый, стремительно изменяющийся цвет
Броские мерцающие цвета
Бесчисленные искорки в ауре
Слабая и размытая аура
Размытая аура со слабым свечением изнутри
Зияющая дыра вместо ауры
Чёрные цепи вокруг ауры
Бледные тона
Постоянная вибрация ауры
Частичная и изменчивая аура
Чёрные прожилки

Алмазная стрела: **Волка знают по шкуре** (Сообразительность + Эмпатия + Разум).

Один разум, две мысли

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг способен заниматься двумя умственными задачами одновременно, не получая к этому никаких штрафов. Например, он способен проводить медицинское обследование одновременно с составлением речи для завтрашнего выступления.

Серебряная лестница: **Мышление за двоих** (Сообразительность + Расследование + Разум).

Чутьё разума

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг засекает присутствие мыслящих созданий в пределах чувственного диапазона. К нему невозможно подобраться незаметно.

Мистериум: **Око разума** (Сообразительность + Эмпатия + Разум).

Третий глаз

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Пробуждённый автоматически замечает действие заклинаний Разума.

Стражи вуали: **Умственные весы** (Сообразительность + Эмпатия + Разум).

Второй уровень: Послушник

Изменение ауры

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг наделяет свою ауру ложным цветом, свидетельствующим о совершенно ином психическом состоянии, нежели то, в котором он сейчас пребывает.

Стражи вуали: **Внутренняя маска** (Манипулирование + Обман + Разум. Серебряная лестница заменяет этот Атрибут Самообладанием).

Управление паразитами

Действие: мгновенное, жертва проходит проверку Решительности.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех позволяет магу отдать короткий приказ простейшему организму (наподобие насекомого или рептилии). Например, благодаря трём успехам он может поручить ящерице укусить конкретного человека, вытащить у него из кармана книжку и принести обратно протагонисту.

Серебряная лестница: **Малая узурпация** (Внушительность + Знание животных + Разум).

Эмоциональный всплеск

Действие: мгновенное, жертва проходит проверку Сообразительности + Гнозиса.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг изменяет эмоции жертвы в нужном ему направлении.

Мистериум: **Ваятель чувств** (Манипулирование + Эмпатия + Разум. Стражи вуали заменяют Манипулирование Сообразительностью).

Первое впечатление

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

За каждый успех персонаж получает по одному дайсу к *первой* Социальной проверке, которую он проходит при общении с людьми, которых не встречал ранее.

Свободный совет: **Доверие** (Внушительность + Коммуникабельность + Разум).

Инкогнито

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех налагает штраф -1 на попытки заметить или запомнить мага.

Стражи вуали: **Вечный незнакомец** (Сообразительность + Обман + Разум).

Провал в памяти

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг заставляет самого себя забыть об определённом событии, чтобы его было труднее поймать на лжи. Каждый успех отнимает у окружающих -1 дайс при попытках заметить ложь.

С другой стороны, маг сам не знает правду, а потому может вести себя не так, как планировал изначально.

Свободный совет: **Бастион мысли** (Самообладание + Оккультизм + Разум).

Психический щит

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена. Вложение 1 очка Маны увеличивает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Успех налагает штраф, равный знанию Разума персонажа, на действия враждебных заклинателей, пытающихся подчинить или загипнотизировать протагониста.

Кроме того, персонаж может почувствовать обман при столкновении с иллюзиями (например, при встрече с магом, принявшим чужое обличье). В этом случае он проходит проверку Гнозиса + Разума.

Алмазная стрела: **Стальной капкан** (Решительность + Оккультизм + Разум).

Обман восприятия

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена. Вложение 1 очка Маны увеличивает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг получает по очку Брони за каждый уровень Разума. Он заставляет врагов мешкать в критической ситуации, сдерживать удары или направлять их в иллюзорных противников. Этот бонус применяется и при защите от оппонентов, пытающихся заключить мага в захват.

Алмазная стрела: **Щит шёпотов** (Манипулирование + Скрытность + Разум).

Раскрытие третьего глаза

Действие: мгновенное. Жертва может сопротивляться проверкой Решительности + Гнозиса.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг дарует эффект *Третьего глаза* другому существу.

Серебряная лестница: **Взгляни моими глазами** (Внушительность + Убеждение + Разум. Стражи вуали заменяют этот Атрибут Сообразительностью).

Далёкий голос

Действие: мгновенное, из броска вычитается Решительность жертвы.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг заставляет свой голос прозвучать в сознании жертвы. Он не заставляет её повиноваться, однако если она не в курсе существования телепатии, её Решительность всё равно вычитается из запаса дайсов протагониста.

Каждый успех позволяет произнести по одному слову.

Мистериум: **Слова на ветру** (Манипулирование + Экспрессия + Разум. Алмазная стрела заменяет этот Атрибут Внушительностью).

Третий уровень: Ученик

Укрепление разума

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Персонаж может повысить любой Социальный или Ментальный Атрибут на число успехов (однако максимальное число успехов ограничивается его знанием Разума). Например, если он обладает Интеллектом 3 и Разумом 3, получение трёх успехов позволяет ему наделить себя Интеллектом 6.

Стражи вуали: **Освещение внутреннего храма** (Решительность + Образование + Разум).

Духовная маскировка

Действие: мгновенное. Жертва может сопротивляться проверкой Самообладания + Гнозиса.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг накладывает эффект *Изменения ауры* на другое существо.

Мистериум: **Дар тысячи масок** (Манипулирование + Обман + Разум).

Управление зверями

Действие: мгновенное, жертва проходит проверку Решительности.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг распространяет *Управление паразитами* на более сложные виды существ, включая обезьян, собак и других созданий с зачатками интеллекта.

Алмазная стрела: **Путь клыка и когтя** (Внушительность + Знание животных + Разум).

Самозванец

Действие: мгновенное. Жертва может сопротивляться проверкой Самообладания + Гнозиса.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **скрытым**.

Маг принимает внешность другого человека, реального или вымышленного. Каждый успех позволяет обмануть одно чувство (зрение, слух, осязание и так далее). Например, при первом успехе он может принять облик женщины, но без второго его голос останется мужским.

Попытки убедить, соблазнить или обмануть окружающих в этом обличье могут потребовать дополнительных проверок, связанных уже с конкретной задачей.

Стражи вуали: **Покров ожиданий** (Интеллект + Обман + Разум).

Психическая стена

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **скрытым**.

Маг создаёт *Психический щит* для другого существа.

Стражи вуали: **Стена мыслей** (Внушительность + Оккультизм + Разум).

Многозадачность

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **скрытым**.

Маг способен заниматься тремя умственными задачами одновременно.

Серебряная лестница: **Один рот со множеством голосов** (Интеллект + Образование + Разум).

Психический удар

Действие: мгновенное, из броска вычитается Решительность жертвы.

Длительность: постоянная.

Закливание считается **скрытым**.

Каждый успех наносит жертве тупой урон, вызывая мускульные спазмы и разрушая нервную систему.

Алмазная стрела: **Невидимый дротик** (Решительность + Запугивание + Разум).

Сон праведника

Действие: мгновенное.

Длительность: см. правила

Закливание считается **скрытым**.

Маг не проходит никаких проверок при бодрствовании дольше 24 часов. Он получает штрафы за каждый шестичасовой период подобного бодрствования, однако не теряет сознания.

Более того, во время сна он может выполнять Ментальные действия, делая соответствующие броски. Даже в случае продолжительных проверок он может делать бросок за броском во время сна, сохраняя накопленные успехи даже после пробуждения.

Серебряная лестница: **Пески Морфея** (Самообладание + Оккультизм + Разум).

Телепатия

Действие: мгновенное. Жертва может сопротивляться проверкой Решительности + Гнозиса.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех указывает, сколько раундов маг может поддерживать телепатическую связь с другим существом. Его слова не имеют дополнительной силы и не принуждают жертву к выполнению каких-либо действий.

Создание телепатической связи со Спящим провоцирует Неверие.

Свободный совет: **Беззвучный разговор** (Сообразительность + Эмпатия + Разум).

Всеобщий язык

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг способен выразить свою мысль на любом языке, включая письменный и телесный.

По-настоящему чуждые ему языки и сигналы налагают штраф от -1 до -3.

Мистериум: **Кирпичи Вавилонской башни** (Интеллект + Образование + Разум).

Четвёртый уровень: Адепт

Укрепление чужого разума

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг дублирует эффект *Укрепления разума* в отношении другого существа.

Серебряная лестница: **Безупречные манеры** (Решительность + Убеждение + Разум).

Дурман

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное, Самообладание жертвы вычитается из броска.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг инвертирует предыдущее заклинание, понижая Атрибуты цели. Маг не способен понизить их до 0.

Серебряная лестница: **Деградация** (Манипулирование + Убеждение + Разум).

Банк памяти

Действие: мгновенное состязание, жертва сопротивляется проверкой Решительности + Гнозиса.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг проникает в воспоминания жертвы, читая их, изменяя или даже стирая. Бросок проходит со штрафом, зависящим от силы воспоминаний. Например, если маг хочет заставить жертву полностью изменить восприятие своей личности и биографии, штраф может доходить до -5.

Он не способен стереть воспоминания о Пороке, Добродетели и сверхъестественных качествах наподобие Пробуждения или Обращения.

Стражи вуали: **Ретроспективная корректура** (Манипулирование + Обман + Разум).

Прогулка по грёзам

Действие: мгновенное состязание, жертва сопротивляется проверкой Самообладания + Гнозиса.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг заглядывает в чужие сны и может даже объединить их со своими, позволив жертве оказаться с ним в одной грёзе.

Мистериум: **Тропой Морфея** (Манипулирование + Оккультизм + Разум).

Галлюцинация

Действие: мгновенное состязание, жертва сопротивляется проверкой Решительности + Гнозиса.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг изменяет одно из чувств жертвы, заставляя его видеть, слышать или чувствовать то, чего попросту не существует. Он может запрограммировать галлюцинацию на выполнение определённых действий или оставить её как есть.

Свободный совет: **Обман зрения** (Интеллект + Обман + Разум).

Глубины сознания

Действие: мгновенное состязание, жертва сопротивляется проверкой Самообладания + Гнозиса.

Длительность: одна сцена в случае со Спящими или один раунд в случае со сверхъестественными существами.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг считывает самую сокровенную информацию жертвы. Он узнаёт её Добродетель, Порок и страшные тайны.

Серебряная лестница: **Последняя ширма** (Манипулирование + Эмпатия + Разум).

Астральная проекция

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг покидает собственное тело и отправляется в призрачное путешествие по Сумраку. На протяжении действия заклинания его настоящее тело пребывает в неподвижном состоянии, напоминающем кому.

Мистериум: **Невидимый путь** (Решительность + Оккультизм + Разум).

Психический меч

Действие: мгновенное, Решительность жертвы вычитается из броска.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг наносит по очку летального урона за каждый успех.

Стражи вуали: **Призрачный клинок** (Внушительность + Запугивание + Разум). Алмазная стрела заменяет этот Атрибут Силой).

Полное усиление

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг повышает один или несколько Социальных и Ментальных Атрибутов в любой комбинации (по цене один пункт за один успех).

Мистериум: **Искусственная гениальность** (Решительность + Образование + Жизнь).

Телепатический контроль

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание, жертва сопротивляется проверкой Решительности + Гнозиса.

Длительность: одна сцена в случае со Спящими или один раунд в случае со сверхъестественными существами.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг заставляет жертву выполнять определённое действие, даже если сама она в этом не заинтересована. Если маг распространяет заклинание на несколько целей (по правилам, описанным в начале этой главы), он должен дать им всем одно общее поручение.

Серебряная лестница: **Корона для короля** (Манипулирование + Убеждение + Разум).

Пятый уровень: Мастер

Психическая сеть

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг распространяет действие *Телепатии* на несколько человек. Один успех позволяет наладить связь с двумя индивидами. Каждый дополнительный успех удваивает это число.

Алмазная стрела: **Тактическая координация** (Внушительность + Эмпатия + Разум).

Одержимость

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание, жертва сопротивляется проверкой Решительности + Гнозиса.

Длительность: одна сцена в случае со Спящими или один раунд в случае со сверхъестественными существами.

Заклинание считается **грубым**.

Маг захватывает тело жертвы. Его собственное тело погружается в состояние, напоминающее кому. Находясь внутри жертвы, маг использует её Физические характеристики. Остальные Навыки, Атрибуты и Преимущества маг заимствует из своего листа персонажа.

Серебряная лестница: **Возница** (Манипулирование + Убеждение + Разум).

Полная узурпация

Действие: мгновенное состязание, жертва сопротивляется проверкой Решительности + Гнозиса.

Длительность: одна сцена в случае со Спящими или один раунд в случае со сверхъестественными существами.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг способен отдать жертве даже самоубийственное поручение.

Серебряная лестница: **Захват воли** (Внушительность + Запугивание + Разум. Мистериум заменяет этот Атрибут Сообразительностью).

Искусственный разум

Цена: 1 очко Маны

Действие: продолжительное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт разум из ничего. Это может быть живой компьютер, неосязаемый разум в Сумраке или что угодно ещё. Одного успеха достаточно, чтобы создать разум, обладающий одним пунктом во всех Атрибутах (кроме Физических, которыми он не

располагает), а также Пороком и Добродетелью. Остальные успехи позволяют повышать Атрибуты и Навыки на один пункт (по цене один к одному).

Свободный совет: **ИИ** (Интеллект + Эмпатия + Разум).

Перепрограммирование

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание, жертва сопротивляется проверкой Самообладания + Гнозиса.

Длительность: постоянная в случае со Спящими или одна сцена в случае со сверхъестественными существами.

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех позволяет заменить один из аспектов личности, будь это Добродетель, любовь, дружба или другая важная часть её жизни.

Стражи вуали: **Психический ландшафт** (Манипулирование + Убеждение + Разум).

Теневая проекция

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Эффект дублирует *Астральную проекцию*, однако на этот аз маг отправляет своё сознание в царство Тени.

Мистериум: **Прогулка с богами** (Решительность + Оккультизм + Разум).

Сумеречный храм

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Маг воздвигает себе святилище посреди Сумрака, где оно остаётся до тех пор, пока он не решит от него отказаться. Сумеречный храм обладает Прочностью в размере Разума своего создателя и Структурой, равной Гнозису. Находясь внутри храма, маг остаётся защищён от любых воздействий на его астральную или теневую проекцию – во всяком случае, пока агрессор не пробьётся сквозь стену храма.

Свободный совет: **Покои разума** (Самообладание + Оккультизм + Разум).

Сущность

Эта Аркана работает с первозданной материей, наполняющий всё живое. В каком-то смысле её можно назвать самой мистической из Аркан, известных Пробуждённым, поскольку с её развитием маг начинает всё лучше понимать саму природу чар, Бездны и Высшего мира.

Первый уровень: Посвящённый

Анализ реликвии

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Этот эффект позволяет изучить магический предмет наподобие тасса или артефакта. Каждые десять минут маг проходит проверку Интеллекта + Оккультизма. Как только он набирает число успехов, равное удвоенному значению артефакта, ему становятся известны все его свойства.

Алмазная стрела: **Погоня за артефактами** (Интеллект + Оккультизм + Сущность).

Разоблачение

Действие: мгновенное.

Длительность зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **скрытым**.

Бросок проходит со штрафом, равным Силе иллюзии (то есть числу успехов, полученному её создателем). Если персонаж добивается успеха в этой проверке, он понимает, что перед ним – обманная проекция или гипнотическое изображение.

Свободный совет: **Возвращение к действительности** (Сообразительность + Оккультизм + Сущность).

Рассеивание

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг должен обладать хотя бы одним уровнем той Арканы, которая была задействована при создании чужого заклинания. В случае успеха он рассеивает магию.

Стражи вуали: **Роспуск** (Интеллект + Оккультизм + Сущность).

Составление гримуара

Действие: продолжительное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг составляет руководство по сотворению заклинаний определённой Арканы или даже использованию конкретных формул. За каждое очко Арканы, описанной в гримуаре, он должен набрать один успех. Например, написание инструкции, посвящённой сотворению заклинаний Смерти ••• и Жизни ••, требует пяти успехов.

Чтение гримуара позволяет магам осваивать новые Арканы и формулы без необходимости искать учителя. Более того, если маг сверяется с гримуаром во время воспроизведения формулы, *которой он не знает*, он не получает никаких штрафов. Считается, что ему известна эта формула: хотя как только он отойдёт от книги или закроет её, знание выветрится из его сознания. Даже если маг знает формулу, чтение гримуара наделит его бонусом +1 к ближайшему сотворению этого заклинания.

Гримуар обладает физическим характером, а потому его невозможно рассеять как заклинание.

Серебряная лестница: **Непостижимые слова** (Интеллект + Экспрессия + Сущность).

Высшее понимание

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг наделяет себя Внутренним взором, заточенным на обнаружение заклинаний Сущности.

Мистериум: **Глаз мастера** (Сообразительность + Оккультизм + Сущность).

Второй уровень: Посвящённый

Активация реликвии

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг способен активировать артефакт, тасс или другой зачарованный предмет в любое мгновение на протяжении этой сцены.

Мистериум: **Древнее наследие** (Интеллект + Расследование + Сущность).

Усиленная контрмагия

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг рассеивает заклинание, даже не обладая Арканой, задействованной в его создании. В сущности, он может даже не знать, какое именно заклинание он пресёк.

Стражи вуали: **Вскрытие печатей** (Самообладание + Оккультизм + Сущность. Серебряная лестница замещает этот Атрибут Решительностью).

Магический щит

Цена: 1 очко Маны за каждое отражённое заклинание.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг получает Броню, которая защищает его от враждебных заклинаний (включая гипноз и психические атаки). Показатель Брони равен Сущности мага.

Для отражения каждого заклинания он обязан сложить очко Маны. Кроме того, он может вложить очко Маны, чтобы расширить длительность этого заклинания до одного дня.

Серебряная лестница: **Колдовская эгида** (Решительность + Оккультизм + Сущность).

Иное зрение

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг распространяет *Высшее понимание* на другое существо. Если жертва хочет воспротивиться этому эффекту, она проходит проверку Решительности + Гнозиса.

Стражи вуали: **Массовая галлюцинация** (Манипулирование + Оккультизм + Сущность).

Паук в паутине

Если маг обладает не только Сущностью **, но и Пространством **, он способен почувствовать, что кто-то пытается изучить или развеять уже сотворённые им заклинания. Для этого делается пассивный бросок на Сообразительность + Оккультизм.

Лазутчик

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Если благодаря предыдущей способности маг чувствует, что кто-то исследует его заклинание, он может пройти проверку Интеллекта + Обмана против Сообразительности + Оккультизма противника. В случае успеха он заставляет жертву поверить, что это заклинание было сотворено кем-то другим.

Свободный совет: **Незримое присутствие** (Сообразительность + Обман + Сущность).

Магический круг

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Персонаж очерчивает круг, в котором может проходить Магическая дуэль. Описание Магической дуэли приведено в следующей главе.

Стражи вуали: **Священный круг** (Решительность + Оккультизм + Сущность).

Преображение ауры

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг изменяет цвет своей ауры.

Стражи вуали: **Волк среди овец** (Интеллект + Оккультизм + Сущность).

Третий уровень: Ученик

Духовная броня

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена. Вложение 1 очка Маны увеличивает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг получает Броню в размере своей Сущности. В отличие от *Магического щита*, эта Броня оберегает мага от физических повреждений. Ничто не мешает ему сотворить оба заклинания одновременно.

Стражи вуали: **Укрепление слабых звеньев** (Самообладание + Оккультизм + Сущность).

Небесное пламя

Действие: мгновенное и направленное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Маг направляет на жертву раскалённый снаряд в форме шара. Это не настоящее пламя, а потому оно не причиняет дополнительного урона нежити (и не заставляет вампиров проходить проверку Ротшрека). Жертва сохраняет свою Защиту. Каждый успех позволяет магу нанести по очку тупого урона.

Алмазная стрела: Гнев божий (Ловкость + Оккультизм + Сущность).

Высасывание Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

За каждый успех маг забирает по очку Маны из артефакта, тасса или Источника (не проводя стандартного часа за проведением таинств или других ритуалов).

Свободный совет: **Подпитка** (Сообразительность + Оккультизм + Суть).

Избирательное спасение

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг пресекает действие чужого (или своего) заклинания только по отношению к определённым целям. Считайте это аналогом *Рассеивания* с той оговоркой, что заклинание продолжает воздействовать на людей, которых маг не собирается спасать.

Мистериум: **Ослабление хватки** (Решительность + Оккультизм + Сущность).

Сотворение тасса

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг создаёт хранилище магии, распределяя полученные успехи между Размером и Прочностью этого тасса. Он вкладывает в него любой объём Маны. С этого момента он или другой маг вправе черпать из него мистическую энергию.

Свободный совет: **Небесная руда** (Решительность + Оккультизм или Ремесло + Сущность).

Увядание тасса

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех понижает Структуру тасса на единицу и устраняет тем самым одно очко Маны.

Стражи вуали: **Обветшание** (Решительность + Оккультизм + Сущность).

Ложный резонанс

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Персонаж заставляет Источник казаться слабее или сильнее. За каждый успех он добавляет или устраняет один уровень Источника. Это не меняет его рейтинг *на самом деле*, однако с этой минуты и маги, и духи будут считать Источник более ценным (или ничтожным).

Мистериум: **Духовная маскировка** (Самообладание + Обман + Сущность).

Эфемерное зачарование

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг наделяет оружие или броню способностью ранить или блокировать удары сумеречных существ.

Знание Сущности ••••• позволяет оружию наносить агgravированный урон подобным созданиям.

Мистериум: **Призрачное стрекало** (Решительность + Оккультизм + Сущность).

Наполнение

Действие: продолжительное.

Длительность: см. правила.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг создаёт Святыню (см. описание соответствующего Преимущества во Второй главе).

Для наполнения предмета одним заклинанием маг вкладывает очко Маны. Кроме того, он должен набрать суммарное число успехов, равное успехам, необходимым для сотворения *каждого* заклинания.

Мистериум: **Кузница власти** (Самообладание + Ремесло + Сущность).

Насыщение

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг передаёт другому Пробуждённому по очку Маны за каждый успех. Он может передавать Ману и Спящим (например, создавая временные хранилища), однако за каждое очко Маны, превышающее Размер человека, жертве наносится по очку тупого урона.

Алмазная стрела: **Родник** (Внушительность + Убеждение + Сущность).

Лей-линия

Действие: продолжительное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг создаёт одну из точек лей-линии. Соединяя эти точки, маг образует новую линию, наделённую мистической силой.

Чем больше площадь подобной точки, тем больше успехов он должен набрать. Например, создание такого “узла” на территории загородного дома может потребовать пяти успехов, а на месте офиса – семи.

Свободный совет: **Атлантический рудник** (Интеллект + Оккультизм или Наука + Сущность).

Магическая стена

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Персонаж наделяет *Магическим щитом* другое существо. Вложение 1 очка Маны увеличивает длительность до одного дня.

Стражи вуали: **Тайное благословение** (Манипулирование + Оккультизм + Сущность).

Фантазм

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт иллюзорный объект Размером не больше 5. Невзирая на иллюзорный характер, он обладает Прочностью 1 и может несколько помешать движению других

предметов или людей. Сотворение сложных объектов может потребовать дополнительных проверок наподобие Интеллекта + Образования.

Серебряная лестница: **Насмешка богов** (Интеллект + Ремесло + Сущность).

Преображение чужой ауры

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Как и можно предположить из названия, заклинание изменяет ауру другого существа.

Свободный совет: **Волчья стая** (Интеллект + Оккультизм + Сущность).

Четвёртый уровень: Адепт

Возрождение Источника

Цена: 1 очко Маны.

Действие: продолжительное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг должен накопить сумму успехов, равную значению увядшего Источника. Как только он это делает, Источник возобновляет своё действие.

Мистериум: **Сошествие звёзд** (Самообладание + Выживание + Сущность).

Временное Пробуждение

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг наделяет Спящего *Внутренним взором*. Хотя это не может спровоцировать Неверие, Рассказчик проходит проверку Парадокса с бонусом +2 из-за наличие Спящего свидетеля.

Серебряная лестница: **Будильник** (Манипулирование + Эмпатия + Сущность).

Марионетка

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт иллюзию живого существа. Он наделяет её двумя очками Физических Атрибутов за каждый успех, распределяя их по собственному усмотрению. Марионетка обладает даже Защитой, равной её Ловкости или Сообразительности мага (в зависимости от того, что *ниже*).

Серебряная лестница: **Ирреальный слуга** (Интеллект + Обман + Сущность).

Воображаемое оружие

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт *Фантазм*, Прочность которого равна Сущности. Более того, каждый успех наделяет предмет Бронёй или уроном, позволяя использовать иллюзию в настоящем бою.

Алмазная стрела: **Божественный арсенал** (Интеллект + Ремесло + Сущность).

Выкачивание Эссенции

Действие: мгновенное, из броска вычитается Решительность жертвы.

Длительность: постоянная.

Закливание считается **грубым**.

Каждый успех забирает очко Эссенции у духа, оборотня или магического предмета, наделённого этой энергией.

Алмазная стрела: **Приданое Эрлика** (Решительность + Оккультизм + Сущность).

Великое осушение

Действие: мгновенное, из броска вычитается Решительность цели.

Длительность: постоянная.

Закливание считается **грубым**.

Маг перекачивает Ману из заколдованного предмета и добавляет её в свой запас. Каждый успех наносит предмету очко урона в обход его Прочности и приносит магу очередной пункт Маны.

Мистериум: **Тайный запас** (Решительность + Оккультизм + Сущность).

Окончательное рассеивание

Действие: мгновенное, маг должен получить больше успехов, чем создатель заклинания.

Длительность: постоянная.

Закливание считается **скрытым**.

Маг способен рассеять любое заклинание, даже не владея Арканами, задействованными в его сотворении.

Свободный совет: **Вандализм** (Решительность + Оккультизм + Сущность).

Подавление Источника

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **скрытым**.

Маг ослабляет Источник на один уровень за успех.

Стражи вуали: **Закрытие врат** (Внушительность + Выживание + Сущность).

Пятый уровень: Мастер

Истинный фантазм

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Маг создаёт не просто *Марионетку*, а почти настоящую личность. Иллюзия обладает Ментальными и Социальными Атрибутами своего хозяина и может говорить от его лица.

Алмазная стрела: **Оловянный солдатик** (Интеллект + Ремесло (при создании предметов) или Медицина (при создании людей) + Сущность).

Создание Источника

Цена: 1 очко Маны

Действие: продолжительное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Маг должен набрать количество успехов, равное желаемому Источнику. Сразу после создания Источник получает максимальный запас Маны. Если маг повышает длительность заклинания и Источник продолжает действовать больше одного дня, он восполняет запас по обычным правилам.

Мистериум: **Священный родник** (Самообладание + Оккультизм + Сущность).

Мёртвая зона

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Маг уничтожает свободную Ману в небольшой области, площадь которой равна 5 кубическим ярдам при первом успехе (дальнейшие успехи удваивают эту область). Обычные люди, растения и животные могут заболеть или даже умереть из-за резкого пресечения жизненного потока (кто заболит или умрёт, решает Рассказчик).

Стражи вуали: **Изгнание** (Самообладание + Оккультизм + Сущность).

Создание тульпы

Действие: продолжительное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт абсолютно разумный фантазм, Атрибуты которого маг повышает на 1 за каждый успех. Тульпа обладает всеми вторичными характеристиками, включая Волю (последнее означает, что свободолюбивая тульпа может сбежать от создателя). Тем не менее, изначально она настроена на служение магу.

Свободный совет: **Воин из снов** (Сообразительность + Оккультизм + Сущность).

Похищение Маны

Действие: мгновенное, Выносливость жертвы вычитается из броска.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

За каждый успех маг забирает по очку Маны у других Пробуждённых, даже если они сопротивляются.

Серебряная лестница: **Нажим** (Решительность + Запугивание + Сущность).

Пространство

Эта Аркана позволяет магу сокращать расстояние до любой точки, телепортироваться, создавать карманные измерения и выполнять другие задачи, основанные на искажении пространства.

Первый уровень: Посвящённый Связующие нити

Действие: мгновенное.

Длительность: зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех позволяет магу заметить один тип связи между людьми, предметами, местами и символами. Например, два успеха позволят магу понять, что его собеседник высоко ценит другого человека, присутствующего в этой комнате, и дорожит портретом, висящим на стене.

Стражи вуали: **Раскрытие гобелена** (Сообразительность + Оккультизм + Пространство).

Поиск

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг безошибочно определяет местонахождение конкретного предмета в пределах чувственного восприятия.

Мистериум: **Живой локатор** (Интеллект + Расследование + Пространство).

Всевидение

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг получает круговое зрение. К нему невозможно подкрасться, не используя магию или отвлекающие манёвры.

Свободный совет: **Пространственная топография** (Самообладание + Сообразительность + Пространство).

Объёмное видение

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг замечает любые заклинания, основанные на Аркане *Пространство*.

Серебряная лестница: **Чтение следов** (Интеллект + Оккультизм + Пространство).

Развёрнутая карта

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг узнаёт, где кто находится в этот момент. Он способен совершать почти невозможные стрелковые трюки и сокращает любые штрафы на дальнобойные атаки на сумму полученных успехов. Это не наделяет его бонусами к стрельбе и не позволяет нарушать законы физики. Тем не менее, при достаточном количестве успехов он может проигнорировать темноту, укрытие, ливень и скорость движения цели.

Алмазная стрела: **Поправка на ветер** (Интеллект + Оккультизм + Пространство).

Второй уровень: Послушник

Аппорт

Действие: мгновенное состязание против Самообладания цели.

Длительность: зависит от концентрации мага.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг способен перемещать в пространстве небольшие объекты, Размер которых ограничен полученными успехами. Он обязан владеть вторым уровнем Арканы, связанной с самой целью. Так, Жизнь •• позволяет перемещать живых существ, а Материя •• простые объекты.

Свободный совет: **Фокус** (Ловкость + Расследование + Пространство).

Трёхмерное видение

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг дарует Объёмное видение своей цели. Если она сопротивляется, у неё есть возможность пройти проверку Гнозиса + Решительности.

Мистериум: **Сенсорное искажение** (Манипулирование + Расследование + Пространство).

Утаение связей

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех позволяет магу ослабить симпатическую связь с близкими ему людьми и предметами. Например, если он опасается, что кто-то попытается отомстить ему, наложив проклятие на его возлюбленную, он может ослабить с ней связь, чтобы враги не поняли, насколько она дорога ему.

Стражи вуали: **Сожжение мостов** (Самообладание + Обман + Пространство).

След в след

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг открывает ранее созданный портал. Если этот портал принадлежит не ему, он может даже не знать, куда именно тот ведёт. Например, проследовав за врагом, он может обнаружить, что попал в комнату, полную вооружённых наёмников.

Мистериум: **Чужой тропой** (Сообразительность + Расследования + Пространство).

Ясновидение

Действие: мгновенное.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг видит место, находящееся за пределами его чувственного диапазона. Если он не обладает симпатической связью со своей целью (что крайне вероятно), он может получить небольшой штраф к сотворению заклинания.

Стражи вуали: **Слежка** (Интеллект + Расследование + Пространство).

Подвижность

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена. Вложение 1 очка Маны увеличивает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг окружает себя невидимой аурой, которая заставляет его тело едва заметно отклоняться с пути снарядов, выстрелов и кулаков. Он получает рейтинг Брони, равный своему знанию Пространства. Это же значение вычитается из попыток противника заключить мага в захват.

Серебряная лестница: **Гибкий узор** (Сообразительность + Оккультизм + Пространство).

Оберег

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг защищает область радиусом 5 ярдов от заклинаний, основанных на Пространстве. Сила оберега равна сумме успехов. Каждый раз, когда другой маг пытается наложить на эту область заклинание Пространства (или направить такое заклинание *сквозь неё*), ему требуется набрать больше успехов, чем протагонист набрал при создании оберега. Если врагу это удаётся, Сила оберега падает на 1.

Алмазная стрела: **Невидимый страж** (Решительность + Оккультизм + Пространство).

Третий уровень: Ученик

Защитная тактика

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена. Вложение 1 очка Маны увеличивает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг наделяет себя Бронёй, равной его знанию Пространства. Эта Броня защищает его только от заклинаний Пространства. С другой стороны, он может складывать результаты с заклинанием *Подвижность*, максимизируя защитный эффект.

Свободный совет: **Отступление** (Сообразительность + Оккультизм + Пространство).

Запрет

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг усиливает *Оберег*, выбирая группу существ, тип материи или вид энергии, который не может пройти сквозь защищённую область. Маг должен обладать Арканой, соответствующей типу выбранных целей. Кроме того, он должен обладать знанием этой Арканы на уровне, зависящем от редкости таких существ или материалов.

Например, обладая Энергией ••, он может помешать проходить сквозь его оберег огню или электричеству, но для того, чтобы остановить радиацию, ему понадобится знание Энергии •••••.

Серебряная лестница: **Возведение баррикад** (Решительность + Оккультизм + Пространство).

Распутанный узел

Действие: мгновенное, из броска вычитается Самообладание цели.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг полностью уничтожает симпатическую связь между целью и одним дорогим ей предметом, местом или человеком. Это именно уничтожение связи, а не её сокрытие.

Алмазная стрела: **Разрушение незримых оков** (Сила + Расследование + Пространство).

Множественное зрение

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Сотворив это заклинание в определённом месте, маг сохраняет возможность заглядывать в него внутренним взором, даже находясь где-то ещё. Ничто не мешает ему произнести это заклинание несколько раз в разных точках города (или даже планеты).

Когда маг осматривает место, в котором он сейчас не находится, он получает штраф -2 на попытки заметить то, что происходит непосредственно рядом с ним.

Свободный совет: **Пространственный коллаж** (Интеллект + Расследование + Пространство).

Новые связи

Действие: мгновенное, из броска вычитается Самообладание цели.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг укрепляет симпатическую связь между целью и другим явлением (будь это человек, предмет или символ). Каждый успех делает сильнее одну существующую связь или создаёт новую. Это не влияет на социальные и психические отношения между целью и этим явлением, однако при сотворении заклинаний в дальнейшем будет учитывать именно новый уровень связи.

Свободный совет: **Ложные нити** (Манипулирование + Оккультизм + Пространство).

Портал

Цена: 1 очко Маны

Действие: продолжительное.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт портал, ведущий из одного места в другое. Сумма успехов, которую он должен накопить, равна его симпатической связи с целевой локацией (например, переместиться к себе домой можно благодаря одному успеху, а телепортироваться в другой город, известный только по описаниям, можно лишь накопив пять или больше успехов).

Большинство магов осматривают целевую локацию с помощью *Ясновидения*.

Согласно одной из распространённых легенд, именно это заклятье позволило древним магам покинуть тонущую Атлантиду.

Мистериум: **Чёрный ход** (Манипулирование + Расследование + Пространство).

Удар по воздуху

Цена: 1 очко Маны за каждый удар.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

На протяжении этой сцены маг может вложить очко Маны, чтобы нанести удар кулаком или холодным оружием в пределах чувственного диапазона. Удар пользуется преимуществами дальнобойных атак, включая игнорирование Защиты.

Алмазная стрела: **Дальний удар** (Сила + Расследование + Пространство).

Четвёртый уровень: Адепт

Сосуществование

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **грубым**.

Маг способен существовать в нескольких местах одновременно. Количество мест равно сумме успехов, полученных при сотворении заклинания, плюс ещё одно. Физически он находится лишь в одном месте: в остальных действуют его иллюзорные двойники. Тем не менее, каждый раунд (в порядке Инициативы) маг может перейти из одного места в другое. В этом случае его физическое тело в первом месте станет призрачным двойником, зато двойник во второй локации обретёт тело из плоти и крови.

Для того чтобы дать своим двойникам хоть какую-то автономию, маг должен сотворить заклинание *Многозадачность* (третий уровень Разума). В обратном случае двойники бездействуют до тех пор, пока маг не переселится в них.

Знание Пространства ••••• позволяет расширить базовую длительность до одной сцены.

Стражи вуали: **Отряд зачистки** (Интеллект + Расследование + Пространство).

Карманная реальность

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт пространство Размером 20 или выше (каждые 10 пунктов Размер свыше двадцати наделяют бросок штрафом -2). Оно существует не на Земле и не в Высшем мире. Оно просто *есть*. Само пространство отдалённо напоминает то, в котором маг находился в момент его сотворения.

Для обустройства этой карманной реальности магу необходимо использовать другие Арканы. В обратном случае она будет практически лишена света, воздуха, тепла и прочих характеристик.

Свободный совет: **Небытие** (Ловкость + Расследование + Пространство).

Ключ

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг называет действие, слово, предмет, имя или другое условие, необходимое для использования его портала. Если это слово, то любой посторонний должен произнести его, чтобы войти в портал. Если это имя, то только данному человеку разрешено войти.

Равным образом, маг вправе назвать условие, соблюдение которого *препятствует* использованию его портала (например, он может назвать имя врага, которому воспрещён вход в эти магические врата).

Серебряная лестница: **Дверной код** (Решительность + Оккультизм + Пространство).

Безопасное хранение

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Маг перемещает предмет в *Карманную реальность*. Размер предмета не может превышать размер самой реальности.

Свободный совет: **Складское помещение** (Ловкость + Расследование + Пространство).

Задержка

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное, жертва сопротивляется броском на Самообладание + Гнозис.

Длительность: один раунд.

Закливание считается **грубым**.

Маг привязывает жертву к тому месту, в котором она находится в настоящий момент. Жертва не теряет возможности двигаться (и не утрачивает Защиту), однако какие усилия она ни прикладывала бы к передвижению, ей не удаётся сойти с места. Даже расстояние длиной в несколько шагов превращается для неё в бесконечный коридор.

Если маг продлевает это заклинание, жертва получает возможность пройти продолжительную проверку Ловкости + Атлетики. Как только ей удаётся накопить сумму успехов, превышающую знание Пространства мага + количество успехов, полученных им при сотворении заклинания, эффект пресекается.

Пробуждённые могут попытаться сотворить контрзаклинание.

Наконец, маг может выбрать не одну цель, а всех, кто находится в определённой области. В этом случае заклинание позволяет создать область площадью 5 кубических ярдов. За каждое удвоение этой площади маг получает штраф -2 к сотворению заклинания.

Алмазная стрела: **Паук и муха** (Сообразительность + Расследование + Пространство).

Телепорт

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное.

Длительность: один раунд.

Закливание считается **грубым**.

Маг перемещается в другое место. Если он не обладает сильнейшей симпатической связью с точкой назначения, он получает штраф, зависящий от степени знакомства с подобным местом. Например, если маг слышал об интересном месте от своего собеседника, но никогда в нём не был, штраф может достичь -5 дайсов.

Владение Духом •••• позволяет магу телепортироваться по другую сторону Завесы.

Мистериум: **Червоточина** (Интеллект + Окультизм + Пространство).

Пятый уровень: Мастер Пространственная ось

Действие: продолжительное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Маг заставляет помещать в одну пространственную точку сразу несколько предметов. Например, он может разместить в небольшой комнате сразу несколько книжных шкафов, электронных приборов, сейфов, тайников и коробок с инструментами. Суммарное количество предметов определяет сумму успехов, которую маг должен набрать для сотворения заклинания.

С визуальной точки зрения такое место начинает казаться оптической иллюзией, поскольку фигуры предметов накладываются друг на друга. Маг (и особенно другие персонажи, оказавшиеся в таком месте) должны проходить проверку Интеллекта + Расследования каждый раз, когда хотят взять определённый предмет или пройти через комнату, переполненную объектами. Не стоит и говорить, что подобное зрелище провоцирует у Спящих Неверие.

Свободный совет: **Поместье в чулане** (Интеллект + Расследование + Пространство).

Тайная комната

Действие: продолжительное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **скрытым**.

Маг прячет комнату или другой небольшой отрезок пространства, мешая посторонним попасть в него. Если кто-то специально ищет подобный тайник, он должен пройти

проверку Интеллекта + Расследования или Выживания (в зависимости от того, какой Навык *выше*), делая по одному броску в 30 минут. Сумма успехов, которую должен найти посторонний, равна Силе заклинания (то есть успехам самого мага). Провал в любой из проверок обнуляет набранные успехи. Полный провал означает, что жертва заблудилась в этом неевклидовом пространстве.

Свободный совет: **Хижина в лесу** (Интеллект + Расследование + Пространство).

Лабиринт

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг искривляет пространство, заставляя дороги и коридоры вести в другом направлении, чем может показаться обычному наблюдателю. Лёгкое изменение углов не налагает никаких штрафов, в то время как сложное изменение географии (например, такое, при котором путники будут двигаться *назад* с каждым шагом *вперёд*) проходит со штрафом -3 или выше. Чем большую площадь искривляет маг, тем выше подобный штраф.

Жертвы этого заклинания потенциально могут сойти с ума от испуга. Каждый поворот не туда может спровоцировать проверку Решительности + Самообладания, при провале которой жертва начинает поддаваться страху.

Стражи вуали: **Тугой узел** (Интеллект + Оккультизм + Пространство).

Сонм

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Заклинание дублирует эффект *Сосуществования*, однако теперь маг создаёт физические тела вместо призрачных двойников. Эти тела обладают общими запасами способностей, а потому трата Воли, получение ран или понижение Защиты при столкновении с несколькими противниками распространяется сразу на все тела мага.

Заклинание обладает множеством вариантов, зависящих от его сочетания с другими Арканами. Например, владение Жизнью **••••** позволяет магу создавать полностью отдельные копии своего тела с самостоятельными запасами способностей.

Алмазная стрела: **Повсеместность** (Интеллект + Оккультизм + Пространство).

Застенок

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание против Гнозиса + Самообладания жертвы.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Для сотворения этого заклинания маг должен обладать знанием Энергии **••••**, Времени **•••••** или Разума **•••••**.

Заклинание запирает жертву в безвыходном лабиринте, в котором она видит картины пыток, слышит собственные крики или испытывает иррациональный ужас. Какую бы форму ни принимала пытка, каждые 10 минут она должна проходить пассивную проверку Решительности + Самообладания против суммы успехов, набранных заклинателем. В случае провала она утрачивает очко Воли. Утратив Волю целиком, она получает тяжёлое отклонение и возвращается в реальный мир. Если ей удастся пройти проверку успешно, она точно так же возвращается в царство людей, сохраняя оставшиеся очки Воли.

Мистериум: **Лабиринт отражений** (Интеллект + Оккультизм + Пространство).

Расширение и сужение

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание против Гнозиса + Выносливости жертвы.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Для сотворения этого заклинания маг должен обладать знанием Материи •• или Жизни от •• до ••••.

Маг уменьшает Размер цели на единицу за каждый успех *либо* увеличивает его на показатель своего Гнозиса. Для взаимодействия с предметами необходимо знание Материи ••. Для изменения простейших существ требуется владение Жизнью ••, для изменения развитых животных – Жизнь •••, а для изменения людей – Жизнь ••••.

Серебряная лестница: **Пугающий силуэт** (Интеллект + Медицина (при изменении живых существ) или Наука/Ремесло (при изменении объектов) + Пространство).

Столкновение миров

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание против Гнозиса + Выносливости жертвы.

Длительность: постоянная.

Закливание считается **грубым**.

Маг физически совмещает несколько предметов или людей друг с другом. В случае с живыми существами возможен летальный исход.

Один успех позволяет воздействовать на одну цель. Дальнейшие успехи удваивают это число.

Более того, маг наносит по очку агgravированного урона за каждый успех, что отражает нарушение Структуры или разрыв тканей при насильственной телепортации. Если жертвы не умирают в результате совмещения, они отлетают друг от друга.

Алмазная стрела: **Разбитое зеркало** (Решительность + Расследование + Пространство).

Дух

Эту Аркану осваивают в первую очередь те, кто интересуется миром образов и идей, лежащим за пределами человеческого восприятия. Маги, следующие по пути Духа, общаются с незримыми сущностями из дальних уголков Первозданных пустошей, проводят экзорцизмы и совершают путешествия сквозь Завесу.

Первый уровень: Посвящённый Умасливание

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг убеждает духа, обитающего в определённом предмете, помочь ему. Каждый успех добавляет +1 дайс к ближайшей проверке, основанной на использовании этого предмета.

Свободный совет: **Рука помощи** (Манипулирование + Коммуникабельность + Дух).

Глаз экзорциста

Действие: мгновенное.

Длительность зависит от концентрации мага. Как только он отвлекается на совершение других действий, заклинание пресекается.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг замечает признаки одержимости в окружающих. Если дух или другое создание использовало мистические способности в попытке скрыть эти признаки, маг должен набрать больше успехов, чем дух – при использовании соответствующей способности.

Стражи вуали: **Отделение тени** (Сообразительность + Оккультизм + Дух).

Второе зрение

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг замечает следы заклинаний, основанных на этой Аркане. Кроме того, он получает бонус +1 к попыткам засечь Дары оборотней, Нумина призраков и мистическую энергию локусов.

Серебряная лестница: **Взгляд Соломона** (Интеллект + Оккультизм + Дух).

Язык духов

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг видит сущностей, обитающих в Сумраке, и способен общаться с ними без каких-либо затруднений. Если дух использует особые силы для маскировки, маг должен набрать больше успехов, чем он.

Мистериум: **Бесплотная речь** (Внушительность + Коммуникабельность + Дух).

Второй уровень: Послушник Эфемерный щит

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена. Вложение 1 очка Маны увеличивает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг окружает себя невидимой бронёй из духовной материи, которая смягчает удары и даже некоторые заклинания. Броня защищает его от физических атак, а также от

нападений со стороны сумеречных обитателей. Её показатель равен знанию Духа, которым отличается маг.

Алмазная стрела: **Призрачные доспехи** (Выносливость Оккультизм + Дух).

Паучье касание

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг способен касаться духов, но не призраков. С другой стороны, духи сами могут дотрагиваться до его плоти.

Свободный совет: **Потусторонняя длань** (Ловкость + Атлетика + Дух).

Дар второго зрения

Действие: мгновенное. Жертва может сопротивляться проверкой Решительности + Гнозиса.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг наделяет эффектом *Второго зрения* другое существо.

Серебряная лестница: **Коллективный осмотр** (Манипулирование + Убеждение + Дух).

Призыв посланника

Действие: мгновенное. Жертва может защищаться проверкой Сопротивления.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг призывает к себе слабого духа. Он может обратиться к нему с просьбой или, напротив, приказать выполнить его требования. Вне зависимости от выбранного подхода, его слова не обладают мистической силой и не могут принудить духа повиноваться. Тем не менее, некоторые духи презирают магов, не решающихся отдать смелый приказ, в то время как другие не выносят даже малейших проявлений неуважения.

Даже если дух не собирается выполнять указания мага, он обязан остаться рядом с ним до конца действия заклинания. Таким образом, маг способен распространить на духа уже другие заклинания или передать его своему помощнику.

Серебряная лестница: **Сбор воинства** (Внушительность + Убеждение + Дух).

Взгляд сквозь Завесу

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

На протяжении действия этого заклинания персонаж может потратить мгновенное действие, чтобы увидеть, что происходит по ту сторону Завесы.

Мистериум: **Глаза шамана** (Сообразительность + Оккультизм + Дух).

Место силы

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех позволяет магу изменить силу Завесы в Источнике.

Стражи вуали: **Перекрытие дорог** (Решительность + Выживание + Дух).

Духовный сосуд

Заклинание полностью дублирует одноимённый эффект из Арканы Смерть.

Третий уровень: Ученик

Подчинение духа

Действие: мгновенное. Жертва может защищаться проверкой Сопротивления.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг принуждает духа к выполнению его указаний. Чем сложнее приказ, тем больше успехов должен накопить маг.

Алмазная стрела: **Корона инкарны** (Внушительность + Запугивание + Дух).

Экзорцизм

Действие: продолжительное. Жертва может защищаться проверкой Сопротивления + Мощи.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг должен накопить количество успехов, равное Воле духа. Как только это происходит, он изгоняет его.

Стражи вуали: **Изгнание из плоти** (Внушительность + Запугивание + Дух).

Создание фамилиара

Цена: 1 очко Маны

Действие: продолжительное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг должен набрать число успехов, равное значению одноимённого Преимущества. Затем он должен оплатить это Преимущество очками опыта. Это позволяет превратить в фамилиара сильного духа, уже знакомого персонажу.

Мистериум: **Духовное соглашение** (Манипулирование + Коммуникабельность + Дух).

Призыв великого духа

Действие: мгновенное. Жертва может защищаться проверкой Сопротивления.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг призывает конкретного духа, имя или сущность которого ему известна. Дух обязан явиться к магу, вне зависимости от могущества. В отличие от *Призыва посланника*, это заклинание позволяет призвать даже спиритическое создание, обитающее в глубинах Тени.

Дух не обязан подчиняться магу, однако должен оставаться рядом с ним, пока не истечёт действие заклинания.

Серебряная лестница: **Шёпот предков** (Внушительность + Убеждение + Дух).

Повреждение

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Маг наносит духу летальный урон в размере полученных успехов. Если он обладает Духом •••• и тратит одно очко Маны, урон становится агgravированным.

Алмазная стрела: **Бой с невидимкой** (Сила + Атлетика + Дух).

Призрачный щит

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена. Вложение 1 очка Маны позволяет продлить заклинание до одного дня.

Закливание считается **скрытым**.

Каждый успех наделяет мага пунктом Брони, которая защищает только от спиритических сил наподобие заклинаний Духа, призрачных Нумина или Даров оборотней.

Маг должен вложить очко Маны для отражения каждого отдельного заклинания.

Алмазная стрела: **Невидимый оберег** (Выносливость + Оккультизм + Дух).

Хватка

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Маг способен трогать, брать и использовать предметы, находящиеся по ту сторону Завесы. Если он не использует заклинания, позволяющие видеть эти предметы, ему приходится действовать вслепую.

Алмазная стрела: **Теневой удар** (Ловкость + Атлетика + Дух).

Восстановление Корпуса

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Закливание считается **грубым**.

Каждый успех возвращает духу одно очко Корпуса.

Свободный совет: **Уход за духами** (Самообладание + Эмпатия + Дух).

Возвращение души

Действие: продолжительное.

Длительность: постоянная.

Закливание считается **скрытым**.

Некоторые заклинания и существа способны похитить у человека душу или попросту вырвать её из тела. Данное заклинание позволяет вернуть душу обратно в тело, однако для этого магу необходимо набрать по одному успеху за *каждую неделю*, прошедшую после утраты души.

Стражи вуали: **Украденный свет** (Внушительность + Эмпатия + Дух).

Пробуждение духа

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Маг пробуждает духа, обитающего в определённом месте или предмете. Пробуждение наделяет духа первым Рангом, однако со временем он может и набрать силу (получив новые Нумина наряду с другими преимуществами).

Как правило, маги увеличивают продолжительность этого заклинания, чтобы дать духам больше возможностей повысить Ранг.

Свободный совет: **Призыв к действию** (Манипулирование + Убеждение + Дух).

Духовная тропа

Цена: 1 очко Маны

Действие: продолжительное.

Длительность: один раунд.

Закливание считается **грубым**.

Маг должен набрать сумму успехов, равную силе Завесы (но не менее одного). Закливание создаёт портал, позволяющий существу Размером 5 или меньше перейти на

другую сторону Завесы. Дополнительные успехи позволяют расширить портал на равнозначное количество индивидов.

Дух •••• увеличивает базовую длительность до одной сцены.

Дух ••••• позволяет творить это заклинание в качестве мгновенного действия (сохраняя длительность в одну сцену).

Мистериум: **Дорога в тени** (Решительность + Выживание + Дух).

Четвёртый уровень: Адепт

Духовные оковы

Действие: продолжительное состязание против Сопротивления духа.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг должен набрать по одному успеху за каждое очко Ранга, которым владеет дух. В случае победы маг привязывает духа к определённому месту, мешая ему покинуть его до конца действия заклинания.

Серебряная лестница: **Туманные цепи** (Внушительность + Запугивание + Дух).

Создание фетиша

Цена: 1 очко Маны

Действие: продолжительное состязание против Сопротивления духа.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг должен набрать по одному успеху за каждое очко Ранга, которым располагает дух. В случае успеха персонаж создаёт фетиш: заговорённый предмет, в котором отныне будет покоиться дух. В любую минуту маг может приказать духу использовать свои Нумина. Если дух сопротивляется своему захватчику, маг должен успешно пройти проверку Гнозиса + Духа.

Нумина, использованные духом, не провоцируют Парадокса или Неверия.

Алмазная стрела: **Меч богов** (Решительность + Убеждение + Дух).

Дар Эссенции

Для сотворения этого заклинания маг должен обладать как знанием Духа ••••, так и знанием Сущности ••••.

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг передаёт духу по одному очку Маны за успех. Получатель автоматически превращает её в Эссенцию. Если дух не желает этого дара, он может защищаться проверкой Сопротивления.

Мистериум: **Слово чести** (Внушительность + Коммуникабельность + Дух).

Дар фамилиара

Цена: 1 очко Маны

Действие: продолжительное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг создаёт фамилиара для другого Пробуждённого. Он должен набрать сумму успехов, равную очкам этого Преимущества, однако опыт должен заплатить получатель.

Серебряная лестница: **Подарок наставника** (Внушительность + Убеждение + Дух).

Сумка знахаря

Цена: 1 очко Маны

Действие: продолжительное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг создаёт хранилище для Эссенции. Чем больше успехов он наберёт, тем больше Эссенции будет в неё вмещаться. Максимальный объём ограничен Гнозисом + Духом самого мага.

Сумка не получает Эссенцию после создания: для этого её нужно наполнить другими методами.

Стражи вуали: **Полная горсть** (Интеллект + Ремесло + Дух).

Священный поток

Действие: мгновенное, из броска вычитывается Сопротивление духа.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

За каждый успех маг может переместить очко Эссенции из запасов одного духа, локуса, сумки знахаря или иного хранилища в запас другого.

Мистериум: **Золото духов** (Манипулирование + Оккультизм + Дух).

Защитник

Действие: продолжительное состязание против Сопротивления жертвы.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг должен накопить по одному успеху за каждый уровень Ранга жертвы. После этого он заставляет духа защищать определённое место всеми доступными силами.

Мистериум: **Присмотри за моим домом** (Внушительность + Убеждение + Дух).

Одержимость

Действие: мгновенное состязание против Сопротивления жертвы.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг помогает духу вселиться в жертву. Даже если дух не обладает такой способностью, заклинание позволяет ему это сделать. Учтите, что это действие считается проявлением спеси и может сказаться на Мудрости протагониста.

Серебряная лестница: **Подлинное господство** (Внушительность + Убеждение + Дух).

Хозяин дорог

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **скрытым**.

Персонаж называет условия, позволяющие или запрещающие другим существам использовать созданные им порталы.

Кроме того, он может перемещаться сквозь Завесу, не создавая порталов. Для этого ему достаточно вложить очко Маны и сотворить это заклинание с бонусом или штрафом, равным силе Завесы в текущей локации.

Мистериум: **Тёмные ворота** (Сообразительность + Оккультизм + Дух. Стражи вуали заменяют этот Атрибут Самообладанием).

Пятый уровень: Мастер Управление Завесой

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

За каждый успех маг изменяет силу Завесы на единицу (вверх или вниз). Ему не обязательно находиться в Источнике: повлиять на Завесу он может буквально в любой ситуации и любом месте.

Стражи вуали: **Межмировой сторож** (Решительность + Выживание + Дух).

Воплощение духа

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание против Сопротивления жертвы.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Маг заставляет духа войти в земную реальность.

Алмазная стрела: **Сошествие с небес** (Внушительность + Запугивание + Дух).

Теневой раб

Для сотворения этого заклинания маг должен обладать знанием Смерти ...

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Маг создаёт живую тень, распределяя успехи между Физическими Атрибутами, Сообразительностью, Навыками и Бронёй. Эта сущность не обладает собственной волей и подчиняется магу во всём, выполняя даже сложные поручения (вроде набора текста или перезарядки оружия).

Серебряная лестница: **Воззвание ко тьме** (Внушительность + Запугивание + Дух).

Сплетение духа

Действие: продолжительное состязание против Сопротивления жертвы.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **грубым**.

Маг создаёт нового духа, распределяя успехи между Атрибутами, Рангом, Влиянием и Нумина. В качестве альтернативного применения этой силы персонаж может изменить характеристики уже существующего духа по цене одного успеха за понижение или повышение любой способности на единицу.

Свободный совет: **Безвременная трансформация** (Интеллект + Оккультизм + Дух).

Чужеземная знать

Действие: продолжительное.

Длительность: одна сцена.

Закливание считается **скрытым**.

Маг наделяет себя определённым Рангом среди духов. Хотя другие спиритические сущности будут чувствовать, что он не принадлежит к их миру, они будут проявлять к нему уважение и внимательно слушать его слова.

Ранг, на который может рассчитывать маг, ограничен его Гнозисом или Духом (в зависимости от того, что *меньше*). Это же значение магу необходимо набрать в виде успехов при сотворении заклинания.

Серебряная лестница: **Небесный престол** (Интеллект + Оккультизм + Дух).

Святылище

Действие: продолжительное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг создаёт святилище в царстве Тени. Чем большим размером он собирается его наделить, тем больше успехов вправе потребовать Рассказчик. В дополнение к этому, маг должен назвать Прочность стен, на которую он рассчитывает. Каждое очко Прочности добавляет ещё один успех к сумме, которую он должен набрать для возведения святилища.

Маг вправе указать, какие сущности могут входить в его святилище беспрепятственно.

Мистериум: **Храм души** (Самообладание + Оккультизм + Дух).

Время

Эта Аркана считается одной из самых сложных, поскольку феномен времени до сих пор получает у разных магов весьма различное толкование. В целом это искусство связано с ускорением и замедлением временных потоков, способностью видеть будущее и исправлять ещё не совершённые ошибки.

Первый уровень: Посвящённый

Предчувствие

Действие: мгновенное.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг узнаёт, будет ли определённое событие выгодным или опасным лично для него. Это может быть либо событие, которое произойдёт в пределах нескольких секунд (около пяти раундов), либо результат уже начатого действия.

Серебряная лестница: **Удачный момент** (Сообразительность + Расследование + Время).

Безупречный расчёт

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное

Длительность: см. правила.

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех добавляет к ближайшей проверке мага +1 дайс. Это может быть просто первый бросок после заклинания или конкретный бросок по выбору мага. Игрок не может добавлять этот бонус к сотворению заклинаний.

Алмазная стрела: **В яблочко** (Интеллект + Самообладание + Время).

Временной поток

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг активирует Внутренний взор, основанный на восприятии заклинаний Времени. Кроме того, он всегда знает время с идеальной точностью.

Свободный совет: **Событийная гравитация** (Сообразительность + Расследование + Время).

Искажения времени

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

В присутствии любых временных аномалий (в частности – привязанных к живым существам) маг пассивно проходит проверку Сообразительности + Расследования. Успех позволяет ему почувствовать искажение времени.

Стражи вуали: **Чувство грядущего** (Сообразительность + Оккультизм + Время).

Второй уровень: Послушник

Предсказание

Действие: мгновенное.

Длительность зависит от концентрации мага. Как только он отвлекается, заклинание теряет силу.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг выбирает одну конкретную цель, место или предмет. Затем он задаёт общий вопрос о будущем, ожидающем эту цель. Вопрос должен быть простым, наподобие “*Совершит ли это чудовище новое убийство?*” или “*Получит ли Тони работу?*”

Серебряная лестница: **Песнь прорицателя** (Интеллект + Оккультизм + Время).

Орёл и решка

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное.

Длительность зависит от концентрации мага. Как только он отвлекается, заклинание теряет силу.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг заглядывает в будущее на несколько секунд вперёд и заранее исправляет возможные ошибки при совершении ближайшего действия. Он *автоматически* проходит проверку, допускающую только один из двух вариантов (положительный и отрицательный). При желании маг может автоматически провалить её.

Это заклинание невозможно использовать для автоматического выполнения действий, допускающих множество вариантов (вроде проверок нанесения урона, поскольку в результате атаки маг может нанести различный объём повреждений, промахнуться, попасть в прохожего и так далее).

Свободный совет: **Своевременная подмога** (Сообразительность + Расследование + Время).

Исполнение предназначения

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг делает два броска для выполнения ближайшего действия и выбирает наилучший результат.

Если он обладает Временем •••, сотворение этого заклинания становится пассивным. Таким образом, он может сотворить его, пройти обе проверки и совершить действие в пределах одного раунда.

Алмазная стрела: **Поражение смерти подобно** (Сообразительность + Расследование + Время).

Ретроспектива

Действие: мгновенное.

Длительность зависит от концентрации мага. Как только он отвлекается, заклинание теряет силу.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг называет место и время, которые он хочет увидеть. Чем более отдалённое прошлое его интересует, тем выше может быть штраф. Каждый успех позволяет магу увидеть один раунд происходящего. Время ••• позволяет увидеть по минуте за успех. Четвёртый уровень Времени продлевает эффект до 10 минут за успех.

Мистериум: **Пески времени** (Интеллект + Расследование + Время).

Щит Хроноса

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена. Вложение 1 очка Маны увеличивает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг окутывает себя временным щитом, который мешает любым прорицателям увидеть его в пророчествах, воспоминаниях и других видах “временного ясновидения”.

Стражи вуали: **Заметание следов** (Самообладание + Скрытность + Время).

Временные скачки

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена. Вложение 1 очка Маны увеличивает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Успех наделяет мага очками Брони в размере, равном его знанию Времени. Это же значение вычитается из попыток заключить его в захват.

Алмазная стрела: **Танец над пропастью** (Ловкость + Атлетика + Время).

Линия времени

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг открывает Временной поток глазам другого существа.

Хотя это заклинание обладает положительным эффектом, при желании цель может сопротивляться проверкой Решительности + Гнозиса.

Третий уровень: Ученик Стремительность

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Знание Времени мага вычитается из любых атак, направленных против него, добавляется к его Инициативе, а также увеличивает Скорость на соответствующее значение +1. Например, маг, обладающий знанием Времени •••, получит +3 к Инициативе, повысит Скорость в четыре раза и будет вычитать -3 дайса из любых поступающих атак.

Тем не менее, маг должен вкладывать **по очку Маны** в каждом раунде, в котором он хочет получить эти преимущества. Он не прерывает действие заклинания, если отказывается вкладывать Ману в том или ином раунде, однако без этого заклинание остаётся пассивным и не даёт ему никаких бонусов.

Владение Временем •••• позволяет накладывать заклинание на других.

Алмазная стрела: **Мгновенная смерть** (Выносливость + Атлетика + Время).

Гадание

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное.

Длительность зависит от концентрации мага. Как только он отвлекается, заклинание теряет силу.

Заклинание считается **скрытым**.

Это заклинание дублирует *Предсказание*, однако позволяет задать Рассказчику по одному вопросу за каждый успех.

Стражи вуали: **Имя завтрашнего дня** (Интеллект + Расследование + Время).

Зыбучие пески

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное.

Длительность: см. правила.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг возвращается на один раунд назад, отменяя любые действия, совершённые им и окружающими (включая других игроков). Он прекрасно помнит, что произойдёт, если он совершит это действие. Недостаток этого заклинания состоит в том, что из-за временного сбоя сам персонаж сохраняет на себе любые эффекты, которые он получил в отменённом раунде. Например, если его ранили, он возвращается назад во времени уже с этой раной. Более того, если противник снова попытается нанести ему урон и преуспеев в этой проверке, маг может получить ранение во второй раз.

Серебряная лестница: **Предыдущая страница** (Решительность + Оккультизм + Время).

Временные рывки

Действие: мгновенное.

Длительность: одна сцена. Вложение 1 очка Маны увеличивает длительность до одного дня.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг наделяет союзника Бронёй в размере своего знания Времени.

Алмазная стрела: **Обратно по течению** (Манипулирование + Расследование + Время).

Четвёртый уровень: Адепт Проклятие Хроноса

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное, из броска вычитается Самообладание жертвы

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **грубым**.

Маг отнимает у жертвы по -1 пункту Защиты за каждый успех. Более того, с каждым успехом маг ополовинивает Скорость противника с округлением вниз (до минимума 1). Наконец, если жертва пытается в кого-либо выстрелить, её цель сохраняет Защиту.

Серебряная лестница: **Утопление в песке** (Манипулирование + Оккультизм + Время).

Прошлое в настоящем

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное, из броска вычитается Самообладание + Гнозис самой волевой жертвы.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **грубым**.

Один успех воздействует на одну цель. Дополнительные удваивают это число. Все жертвы этой способности (вероятно, включая игровых персонажей!) должны подробно описать действия, которые они предпримут в ближайшем раунде. Маг сам может выбрать, в какой момент этого раунда он будет действовать, тем самым игнорируя порядок Инициативы. Наконец, за каждый успех он получает +1 пункт к защите.

Алмазная стрела: **Замер течения** (Интеллект + Оккультизм + Время).

Предание

Действие: мгновенное

Длительность зависит от концентрации мага. Как только он отвлекается, заклинание теряет силу.

Заклинание считается **скрытым**.

За каждый успех маг может задать вопрос о том, какой будет судьба явления (человека, места или предмета), если события будут развиваться определённым образом.

Стражи вуали: **Мудрость Мерлина** (Интеллект + Оккультизм + Время).

Карман времени

Действие: продолжительное

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт “временной пузырь”: аналог карманной реальности с той оговоркой, что спустя непродолжительное время эта реальность распадается, и маг возвращается в реальный мир, причём незначительно позже того момента, когда он сотворил заклинание.

Пребывая в карманной реальности, маг может проводить ритуалы, готовиться к новым заклинаниям или просто обдумывать дальнейший план действий. Он не способен физически влиять на реальный мир, однако вполне может использовать это заклинание, чтобы отступить в карманную реальность, выполнить в нём череду продолжительных действий, после чего “вынырнуть” обратно с готовыми результатами.

При сотворении заклинания персонаж должен выбрать, насколько он хочет замедлить время в карманной реальности. Один успех позволяет ему побыть во временном пузыре срок, вдвое превосходящий время, прошедшее в реальном мире. Каждый дополнительный успех добавляет к этому сроку новый множитель: два успеха замедляют время в карманной реальности втрое (относительно реального мира), четыре успеха – впятеро, а пять – вшестеро.

Например, если маг замедлит время впятеро (благодаря четырём успехам), то за каждую минуту, проходящую в реальном мире, он сможет провести в пузыре пять минут. Ничто не мешает магу проводить в кармане времени по несколько часов, в то время как на земле проходит лишь несколько десятков минут.

Свободный совет: **Семь вдохов как один** (Сообразительность + Оккультизм + Время).

Временная яма

Цена: 1 очко Маны

Действие: мгновенное состязание против Самообладания + Гнозиса жертвы.

Длительность: см. правила.

Заклинание считается **грубым**.

Маг забрасывает живое существо в будущее, заставляя его исчезнуть в настоящем и вернуться в то же место спустя какое-то время. Каждый успех позволяет забросить жертву на один раунд в будущее.

Если за прошедшее время на том же месте что-либо появляется, обладатель наименьшего Размера падает на пол. Никакого урона это не наносит.

Мистериум: **Гребень волны** (Сообразительность + Оккультизм + Время).

Пятый уровень: Мастер

Сказочный круг

Цена: 1 очко Маны

Действие: продолжительное состязание против Самообладания + Гнозиса жертвы.

Длительность: см. правила.

Заклинание считается **грубым**.

Маг создаёт *Карман времени* в области площадью пять кубических футов. В отличие от обычного пузыря времени, в таком месте время замедляется *вдвое* за каждый успех: например, если один успех заставляет два раунда проходить за один, то два успеха заставляют проходить за один раунд в реальном мире уже четыре раунда во временном пузыре.

Мистериум: **Бастион времени** (Сообразительность + Оккультизм + Время. Серебряная лестница проходит проверку Самообладания + Оккультизма + Времени).

Подарок потомкам

Действие: мгновенное.

Длительность: постоянная.

Заклинание считается **грубым**.

Маг забрасывает жертву на годы вперёд. Первые два успеха дают лишь по году. Три успеха позволяют отправить жертву на пять лет вперёд. Четыре – на десять лет. После этого дополнительные успехи добавляют ещё по десять лет. Например, восемь успехов отправят жертву на полвека вперёд.

Ничто не способно вернуть жертву назад, хотя слухи гласят, будто архимаги Времени в состоянии отыскать жертву в далёком будущем и переместить её ближе к родному году.

Свободный совет: **Дар археологам** (Внушительность + Расследование + Время).

Переписывание истории

Цена: 1 очко Маны.

Действие: продолжительное.

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **грубым**.

Маг вносит корректировки в собственную биографию, наделяя себя другими качествами. Он не способен менять историю *своей души*, а потому Путь, Гнозис, Арканы и другие мистические характеристики персонажа остаются неизменными.

Каждый успех позволяет магу перенести очко одной характеристики на другую характеристику той же группы (например, один Физический Атрибут можно заменить другим). Вторичные характеристики наподобие Здоровья и Скорости также меняются.

По завершении действия заклинания биография протагониста возвращается в естественное состояние.

Серебряная лестница: **Похититель времени** (Манипулирование + Расследование + Время).

Остановка времени

Цена: 1 очко Маны.

Действие: мгновенное состязание против Самообладания + Гнозиса жертвы.

Длительность: один раунд.

Заклинание считается **грубым**.

Каждый успех заставляет жертву замереть на месте на один раунд.

Свободный совет: **Ведьмина рука** (Интеллект + Оккультизм + Время).

Душа

Существует несколько ключевых вопросов, связанных с душой живого существа. Прежде всего, маги говорят об ауре, осколках души и последствиях её утраты.

Аура и резонанс

Любой человек, предмет, место или другое явление обладает собственной аурой. Эта аура обладает своим резонансом – эмоциями или энергетикой, отражающей состояние объекта. Например, дома убийц часто наполнены резонансом ненависти и ужаса, в то время как церкви – резонансом надежды и благодарности.

Кроме того, аура любого явления уникальна, как отпечатки пальцев. Например, если маг встречает в лесу матёрого волка с необычайно сильной и узнаваемой аурой, а спустя неделю сталкивается с человеком, излучающим точно такую же ауру, у него не будет сомнений, что перед ним оборотень. Несмотря на то, что визуально человек и волк не имеют ничего общего, аура каждого конкретного оборотня отмечена узнаваемыми характеристиками.

Для того чтобы изучить и запомнить ауру того или иного явления, *включая заклинания других магов*, персонаж должен пройти продолжительную проверку Интеллекта + Оккультизма. Он должен накопить несколько успехов, сумму которых определяет Рассказчик. Даже если у него не хватает времени изучить ауру целиком, он не утрачивает накопленные успехи. Например, Рассказчик может решить, что для изучения ауры оборотня персонаж должен набрать пять успехов. Если маг накопит лишь три из них, прежде чем оборотень ускользнёт, персонаж не сможет запомнить эту ауру во всей полноте, однако уже при следующей встрече сумеет продолжить прерванное изучение.

Кроме того, маг способен понять, что стоящий перед ним человек выдаёт себя за кого-то другого с *мистической* точки зрения. Иными словами, персонаж не может поймать афериста на обмане, просто взгляды в его ауру, однако он в состоянии понять, что перед ним демон, а не человек. Одного успеха достаточно, чтобы определить, является ли его собеседник тем, за кого он себя выдаёт. Пять успехов позволяют узнать истинную природу цели (дух, Пробуждённый, спящий, вампир и так далее).

При изучении чужих заклинаний маг должен понять, что именно он хочет узнать. Прежде всего, он может узнать, какой эффект вообще должно нести заклинание. В случае с импровизированными заклинаниями достаточно одного успеха, в случае с формулами – пяти. Если маг хочет узнать, на какой Аркане основан эффект, ему нужно набрать сумму успехов, равную самой Аркане, задействованной при создании эффекта.

Для определения Силы, Длительности, числа/площади целей и других исчисляемых факторов маг должен набрать соответствующее число успехов (например, для определения Силы у заклинания, которое – как известно Рассказчику – обладает Силой 3, магу потребуется набрать три успеха).

Персонаж может попытаться узнать даже уровень Гнозиса или знание Арканы, которыми обладает создатель заклинания. За каждый уровень Гнозиса или Арканы необходимая сумма успехов вырастает на единицу.

Осколок души

Для создания осколка маг понижает значение своей Воли на единицу. Речь идёт именно об утрате одного уровня Воли, а не вложении временного пункта. В дополнение к этому, он тратит очко Маны. Но самым главным ограничением становится невозможность повышать Гнозис до максимального уровня. Каждый осколок души ограничивает Гнозис мага на 1 уровень. Например, создав три осколка, маг лишит себя возможности достигать восьмого, девятого и десятого уровней Гнозиса.

Утрата души

Если определённое заклинание или сущность вырывает душу из тела живого существа, оно начинает утрачивать по очку Мудрости (или Нравственности, или другой этической характеристики) за *неделю*. Как только значение его Мудрости падает до единицы, этот процесс прекращается, однако каждую неделю на один уровень понижается уже значение его Воли. Как только Воля несчастного достигает нуля, он превращается в жалкое подобие человека, напоминающее самого пропащего наркомана. В таком состоянии персонаж становится особенно уязвим к попыткам вторжения в его тело (наподобие одержимости). Любой агрессор, пытающийся захватить его тело, получает +2 дайса к соответствующим проверкам.

Владения

Для создания полноценного Владения маг должен создать осколок души (или использовать чужой осколок – например, переданный ему мудрым наставником или найденный среди вещей погибшего колдуна).

В пределах Владения грубые заклинания не провоцируют Парадокса, хотя присутствие Спящих всё ещё сопровождается риском Неверия.

Владение обладает собственной, узнаваемой аурой, зависящей от Пути его создателя. Кроме того, оно предоставляет магу незначительные преимущества.

- **Обримос:** +1 к проверкам Сущности и Энергии.
- **Акантус:** +1 к проверкам Времени и Судьбы.
- **Мастигос:** +1 к проверкам Разума и Пространства.
- **Тирсус:** +1 к проверкам Жизни и Духа.
- **Морос:** +1 к проверкам Смерти и Материи.

Размер Владения, которым может обзавестись маг, зависит от числа осколков души, которыми он обладает.

Количество осколков	Размер Владения
•	Обычная квартирка или подземный тайник; 1-2 комнаты
••	Просторная квартира или семейный домик; 3-4 комнаты
•••	Склад, церковь или большой дом; 5-8 комнат или обширный земельный участок
••••	Заброшенный особняк или сеть подземных туннелей; 9-15 комнат или внутренних покоев
•••••	Роскошный особняк или широкая сеть туннелей; бесчисленные комнаты и покои.

Создание Владения

Маги способны возводить временные Владения – разумеется, при условии, что у них есть при себе осколки души.

Цена: 1 очко Маны от каждого мага, участвующего в сотворении Владения.

Действие: продолжительное (требуемая сумма успехов равна уровню Владения).

Длительность: одна сцена.

Заклинание считается **скрытым**.

В случае успеха маг (или несколько магов) создают Владение. Как правило, создатели таких Владений значительно увеличивают длительность заклинания – вплоть до вечности. Если при создании Владения будут задействованы осколки душ разных магов, это Владение будет обладать аурой сразу нескольких Путей (и предоставлять бонусные дайсы к разным Арканам).

Незримые царства

К этому моменту понятия Сумрака, царства Тени, Завесы и многих других миров упоминались уже неоднократно. Ниже приведено общее описание этих царств и их обитателей.

• **Сумрак:** Сумраком называется не столько иная реальность, сколько метафизическое состояние вещей и явлений. Возможно, проще всего было бы уподобить Сумрак цветку, который не в состоянии воспринимать люди – с той оговоркой, что без специальных действий или ритуалов смертные не способны даже *касаться* таких явлений.

В Сумраке обитает большинство слабых призраков, духов и иных нематериальных созданий, у которых либо не хватает сил отправиться дальше (например, в загробный мир), либо есть интересы в земной реальности.

Многие существа, обитающие в Сумраке, могут временно воплотиться для перехода в материальное состояние. Например, призраки с этой целью используют самые базовые Нумина.

• **Завеса:** Завесой называется мистическая стена, которой окружено царство Тени. В разных местах Завеса может обладать пониженной прочностью, что позволяет и магам, и другим существам проникать в царство Тени или выходить из него без особых усилий.

Как правило, с игромеханической точки зрения важна не столько сила Завесы, сколько штраф, который она налагает на попытки попасть в другой мир. Тем не менее, некоторые заклинания учитывают именно силу этого мистического барьера, а не связанный с ним модификатор.

Место	Сила	Модификатор
Городской центр	5	-3
Пригород, село	4	-2
Деревушка или посёлок		
в глуши	3	+1
Уголок дикой природы	2	0
Локус	1	+1
Грань	0	свободный переход

• **Царство Тени:** Под этим названием известен мир духов, представляющий собой эмоциональное отражение материального мира. Легче всего будет уподобить Тень миру идей и метафор. С визуальной точки зрения она напоминает физический мир, и практически всё, что находится на Земле, располагается в мире духов в том же самом месте. Однако в Тени объекты выглядят так, как они воспринимаются с чувственной точки зрения. Старинный дом может быть затянут паутиной. Из окон больницы по стенам может сочиться кровь. Надгробные камни на кладбище могут казаться огромными или даже живыми.

Тень неразрывно связана с материальным миром. Например, сожжение дома в Тени приведёт к его “случайному” обрушению на земле. С другой стороны, если в материальном мире художник начнёт создавать новую картину, она может появиться в Тени ещё до того, как автор закончит свой замысел. Более того, картина в Тени может оказаться более полной и выразительной, чем на земле.

Примечательно, что обитатели Тени (как и простые шаманы среди людей) часто оспаривают название “Тень”, заявляя, что именно этот мир представляет собой истинную реальность. По мнению таких существ, отражением, или тенью, следует назвать именно материальный мир, скрывающий подлинное обличье предметов, людей и явлений.

Наконец, сотворение заклинаний в Тени редко сопровождается Парадоксом. Рассказчик вычитает -2 дайса из соответствующих проверок. И конечно, практически невозможно встретить посреди царства духов Спящего, который мог бы повысить этот риск.

• **Загробный мир:** Большинство магов считают этот мир порождением Бездны, а потому – ошибкой природы. Его визуальное восприятие сильно зависит от человека, однако в целом он напоминает бессолнечный лабиринт из туннелей и коридоров, полный

дверей, уводящих в неведомые глубины. С момента появления в загробном мире путешественник начинает опускаться всё ниже и ниже. Даже магам, идущим по Пути Морос, пока что не удалось достичь дна этого зловещего царства.

• **Астральные сферы:** В отличие от других миров, Астральные сферы представляют собой внутренний мир самого мага – даже при том, что из некоторых точек этого мира он может перейти во внутренний мир других существ.

Для путешествия по этому миру маг должен перейти в медитативное состояние, обратившись к личным переживаниям. Это предполагает, что он проходит продолжительную проверку Сообразительности + Самообладания, как и при обычной медитации. Четыре успеха обеспечивают его стандартными преимуществами медитации. Восемь успехов позволяют начать осознанное сновидение, в котором маг волен действовать, как пожелает. По достижении двенадцати успехов маг переходит в Онейрос: астральный мир, наполненный воспоминаниями, явлениями и образами, имеющими значение лично для самого мага. Шестнадцать успехов позволяют ему перейти в Теменос: коллективное бессознательное, в котором он может встретить других существ, достигших такого же погружения внутрь себя. И наконец, после накопления двадцати успехов маг попадает в загадочное Царство грёз – мир, в котором обитают души всего живого, включая растения и зверей.

Маг способен прервать своё путешествие в любой момент, пройдя проверку Решительности + Самообладания. Эту же проверку он может пройти бессознательно, если рядом с его физическим телом начинает что-то происходить.

Стоит заметить, что даже в пределах Онейрос, не говоря уже об “общих” астральных реальностях, магу могут встречаться порождения его собственных страхов, желаний и мыслей. Хотя эти создания, также известные как даймоны, сотворены его собственной личностью, они могут спорить с магом и даже судить его за совершённые поступки.

Во время астральных путешествий персонаж утрачивает физические характеристики, включая Здоровье, и вместо этого пользуется запасами Воли и Маны. При споре или борьбе с обитателями астральных миров маг теряет именно очки Воли и Маны. Истощив их, он может быть изгнан обратно в физический мир.

Магическая дуэль

По традиции, учреждённой теархами из Серебряной лестницы, каждый маг может бросить вызов другому Пробуждённому, если их разногласия требуют быстрого и окончательного решения. Магическая дуэль редко проводится на летальных условиях, но и смертельные поединки трудно назвать неслыханным делом во многих сообществах Пробуждённых.

Как правило, дуэль подразумевает сражение двух колдунов, но известны и случаи групповых схваток. Тем не менее, если целый кабал бросает вызов меньшему числу магов, последние могут отказаться от поединка без малейших последствий для репутации.

Перед началом схватки любой знаток Сущности должен начертить на полу *Магический круг*. С этого момента даже Спящие, наблюдающие поединок с внешней стороны круга, теряют возможность воспринимать даже грубые заклинания. В их глазах, дуэлянты просто напряжённо смотрят друг на друга, пока один из них не отворачивается и оба не возвращаются к своим делам.

По правилам дуэлянты должны выбрать по одной атакующей Аркане и одной защитной Аркане. Самые древние традиции предлагают одному магу выбирать атакующую, а другому – защитную Аркану, но это не обязательно.

В начале схватки дуэлянтам предлагают в последний раз озвучить свои претензии. Обычно такое вступление сопровождается оскорблениями или насмешками над противником. Каждый маг проходит Социальную проверку наподобие Внушительности + Запугивания или Манипулирования + Обмана со штрафом, равным Самообладанию

жертвы. Тот, кто получит больше успехов, получает +1 дайс к любым броскам во время дуэли.

После этого маги поочерёдно проходят проверку Гнозиса + атакующей Арканы со штрафом, равным защитной Аркане жертвы. Атаки проводятся в порядке Инициативы. Конкретная сущность происходящего ограничена лишь фантазией магов (и, разумеется, игроков). Например, один колдун может обрушить на другого ужасающее видение, в то время как жертва попытается защититься, наполнив свой разум счастливыми мыслями. Какую бы форму ни принимала атака, она отнимает у жертвы по одному очку Воли за каждый успех. Как только один из магов исчерпает запас Воли противника, дуэль завершится.

Исключение представляют смертельные поединки. В их случае, уничтожив Волю противника, маг продолжает атаковать, и успехи отнимают уже Здоровье противника.

И конечно, во время дуэли любой участник может прибегать к обманным манёврам: например, накладывая на врага реальные заклинания. Учитывая, что за дуэлями часто следят другие Пробуждённые, ему придётся постараться, чтобы скрыть жульничество. Однако порой случается так, что обман замечает только противник – и после того как он отвечает на жульничество другим заклинанием, окружающие начинают обвинять в нарушении правил *его*.

Редкие дуэли

Существует, по меньшей мере, ещё пять видов магических поединков, которые редко проводятся в современном обществе Пробуждённых.

- **Грубые состязания** заключаются в простом наложении заклинаний на противника. Защищающийся вправе рассеивать заклинания или контратаковать. Во многом такие состязания представляют собой “полевое испытание” формул или проверку магов на готовность создавать импровизированные заклинания. Большинство современных магов считают такие состязания устаревшими, однако в далёком прошлом многие Пробуждённые действительно испытывали таким образом новые заклинания – и заодно решали горячие споры.

- **Творческие конкурсы** предлагают двум магам выполнить продолжительную задачу с помощью определённой Арканы. Чаще всего один выбирает Аркану, а другой придумывает задачу. Кто первым реализует озвученный замысел (или у кого результат получится лучше), тот и считается победителем.

- **Оборотнические поединки** состоят в превращении магов в диких зверей, с тем чтобы они могли сразиться по законам животного мира. Использование заклинаний запрещено: маг должен победить соперника благодаря знанию своего обличья и чистой физической силе.

- **Духовные схватки** переносят дуэли в другую плоскость, поскольку на этот раз сражаются не маги, а призванные ими духи. Самые опытные шаманы могут *создавать* духов, вместо того чтобы заставлять их выступить от своего лица.

- **Пространственные искажения** напоминают магический вариант салок. Двое магов соревнуются друг с другом, пытаясь коснуться противника и не дать ему дотронуться до себя во время непрерывной серии телепортов. Аналогичные состязание проводят знатоки телепатии и мастера искажения времени.

Импровизированные заклинания

Всё очевидно: если игрок собирается сотворить заклинание, не похожее ни на что из перечисленного в этой книге, Рассказчику предлагается определить тип и уровень подходящей Арканы и объявить проверку этой Арканы + Гнозиса. В случае с большинством действий это потребует определиться со штрафами за дополнительные Цели, повышенную Длительность и особые эффекты. Кроме того, Рассказчик может

постановить, что заклинание возымеет силу только при накоплении определённой суммы успехов – даже если речь идёт не о продолжительном действии.

Игрок вполне может сочетать эффекты разных Аркан. Как правило, это предполагает, что игрок всё равно проходит проверку Гнозиса + *одной* Арканы, однако возможны и исключения. Помните Золотое Правило Мира Тьмы: если это работает в вашей истории, вы правильно выполняете свою работу.

Если игрок заявляет действие, превосходящее по эффекту даже заклятия пятого уровня, Рассказчик может решить, что для его выполнения протагонист должен обрести шестой уровень знания Арканы. Маги, владеющие шестым и даже более высоким уровнем познаний в той или иной Аркане, известны как архимаги. Пробуждённым доподлинно известно, что они существуют, хотя многие из них и предполагают, что архимаги не способны творить свои заклинания (выходящие за пределы пятого уровня) в Падшем мире. Другие считают, что их заклинания столь совершенны, что обычные маги не замечают их (точно так же, как Спящие не замечают большинства простых заклинаний). В последнем случае Рассказчик может решить, что увидеть такие заклинания может лишь обладатель Гнозиса 7 или выше – и что таким же Гнозисом должен обладать персонаж, желающий сотворить практически богоподобное заклинание.

В остальном учтите, что даже импровизированные заклинания редко требуют расхода Маны. Исключения составляют те случаи, когда заклинание может действовать в симпатическом диапазоне, наносит аггравированный урон или наделяет мага косвенными преимуществами (например, даёт игроку возможность серьёзно влиять на сюжет).

Глава четвёртая:

Повествование и антагонисты

Любая игра, действие которой разворачивается в Мире Тьмы, обладает собственной темой и атмосферой – однако ничто не мешает вам использовать в играх по **Mage** опыт, полученный при проведении других игр. Прежде всего, старайтесь не забывать, что эта игра задумана как платформа для создания коллективных историй. Конечно, это не означает, что Рассказчик полностью контролирует весь сюжет: в сущности, одна из главных причин, подталкивающих людей играть в ролевые игры, заключается в том, что здесь каждый может внести свою лепту в сценарий. Однако именно Рассказчик решает, о чём будет повествовать грядущая хроника.

Так какие темы поднимает **Mage: The Awakening**?

- **Власть развращает:** Или, если говорить прямым языком, *Слишком много свободы*. Многие люди известны тем, что чем больше власти они получают, тем больше они позволяют себе отступлений от общепринятого поведения. Маги максимизируют этот эффект. Они могут всё. Их практически невозможно остановить. Каким будет человек, получивший действительно много власти? Или даже абсолютную власть? Если вы выступаете в роли Рассказчика, попробуйте искушать игроков возможностью получить материальные и иные блага при помощи магии. Можете просто отталкиваться от Пороков протагонистов, однако не забывайте и о других соблазнительных возможностях вроде лёгкой мести. Мудрость в этой игре существует прежде всего для того, чтобы её можно было подвергнуть суровому испытанию.

- **Освободители и тираны:** Маги способны открыть людям глаза на их собственный потенциал. Они могут стать наставниками и учителями. Они могут начать революцию против банальной, жестокой реальности, в которой когда-то были заперты и они сами. Но захотят ли этого сами герои? Не покажется ли им выгоднее занять престол, с которого они смогут отдавать приказы безропотным пешкам, многие из которых не будут даже осознавать, что ими манипулируют?

- **Семья:** Прежде всего, маг может помочь своим близким. Что произойдёт, если кабал Жрецов престола похитит его родных для языческого ритуала? Что если Истребители доберутся до отца одного из протагонистов, особенно если он тоже был магом? Не забывайте также во вечной теме любви и вендетты. Что если кабал протагонистов был собран из нескольких магов, связанных дружескими, романтическими и родственными узами? Что если кто-то предаст остальных ради обретения большей власти? Что если противники попробуют добраться до одного из них, чтобы причинить боль остальным?

Кабал

Как и в других сеттингах Мира Тьмы, персонажи не должны собираться вместе из-за желания “принять участие в приключении”. Что-то должно подтолкнуть их к совместной работе. Выше уже предлагалась идея кабала, связанного эмоциональными нитями, будь это дружба или любовь. Однако маги есть маги. Они могли взяться за совместное изучение Арканы, особенно если только недавно начали свой путь в Высший мир. У них могут быть личные цели, несколько не связанные с магическими задачами. Пробудившись, человек не перестаёт исповедовать прежние религиозные, политические и философские идеалы. Не перестаёт он и любить определённые виды искусств, культурные явления или научные области. Общий интерес к совершенно обычным событиям, не влияющим на мир Пробуждённых, легко может стать причиной для формирования кабала.

И конечно, всегда есть возможность решить, что протагонистов собрали в кабал помимо их собственной воли. Наставники собирают группы учеников. Алмазная стрела формирует отряды боевых магов. Стражи вуали ищут многообещающих агентов. Это живой и изменчивый мир. Возможно, герои полюбят друг друга – или возненавидят.

Однако ничто не мешает вам просто заявить, что к началу истории персонажей собрали вместе.

Консилиум

В большинстве историй персонажи обладают сравнительно низким статусом в иерархии Пробуждённых. Вы вольны рассказать и об исключительных случаях: например, игрокам могут достаться роли правителей, учителей или признанных революционеров. Равным образом, вы можете усилить эффект “Пробуждения в незнакомом мире”, позволив героям какое-то время действовать в городе *без* устоявшейся иерархии магов. Возможно, позже с ними свяжутся местные Пробуждённые, которые просто не сразу заметили новичков. Но возможно, героям придётся построить Консилиум с чистого листа.

И всё же, в большинстве случаев игроков ожидает медленное восхождение к власти. В отличие от некоторых других игр, действие которых разворачивается в Мире Тьмы, **Mage** с самого начала предполагает, что у героев будут хорошие шансы занять желаемые позиции, просто занимаясь своими делами. Пробуждённые признают мастерство окружающих, даже если и с завистью. Если герои распутают клубок мистических аномалий, освоят Арканы высокого уровня или окажут неоценимую помощь лидерам городского сообщества, маги начнут о них говорить. Однако возможно, что игроки захотят провести хотя бы одну историю за социальными и политическими интригами, отвоёвывая привилегии шаг за шагом.

Ниже приведены самые общие идеи, связанные с ролью должностных лиц в большинстве историй по сеттингу **Mage**.

- **Иерарх:** Этот маг редко бывает тираном. Прежде всего, маги стараются править по олигархическим принципам, и должностные позиции занимают скорее мудрые учителя или просто могущественные маги, чем бессердечные манипуляторы. Во-вторых, маги слышали о Старшем брате из современных антиутопий и пресекают любые попытки властолюбивых колдунов стать очередными Экзархами.

Однако это не означает, что Рассказчик не может изобразить Иерарха жестоким диктатором. Возможно даже, что Иерарх действует в соответствии с волей Консилиума – а значит, его попытки подавить бунт среди магов находят поддержку у самых сильных заклинателей города. Более того, он может быть пешкой в руках действительно бесчеловечных Советников, растерявших последние капли Мудрости.

- **Советник:** Это может показаться неочевидным, но именно Советник как нельзя лучше подходит на роль политического антагониста. Каждый из четырёх Советников понимает, что он практически не имеет равных среди всех местных заклинателей. Кроме того, он выполняет задачи, важные одновременно для его Пути, ордена и кабала. Даже если некоторые из этих задач будут совпадать с интересами протагонистов, рано или поздно Советник захочет совершить то, что не будет устраивать лично героев игры. И разумеется, Советники всегда могут объединиться друг с другом.

- **Провост:** Как и любой другой исполнитель, Провост может вступить в конфликт с персонажами потому, что так пожелал кто-то другой.

- **Геральд:** Такой маг может играть в истории роль дипломата или шпиона. Если один из героев сам становится Геральдом, другим магам может не понравиться, какие идеи он пропагандирует. Если Геральдом оказывается антагонист, игроки могут обнаружить, что им необходимо разубедить этого персонажа следовать выбранным политическим курсом.

- **Дозорный:** Как антагонист такой персонаж может появляться в истории, чтобы напомнить игрокам, какое значение Пробуждённые придают своим древним законам. Как побочный или даже дружественный персонаж Дозорный может помогать героям справиться с трудными противниками, однако взамен призывать их совершить что-то на благо всех Пробуждённых. В сущности, он может стать “назойливым полицейским” уже *после* того, как поможет протагонистам разобраться с текущей проблемой.

• **Ассамблеи:** Хотя это и не должность, а мероприятие, стоит отметить, что в каждом городе найдётся маг, не желающий исполнять волю Иерарха. Когда накапливается достаточное количество таких недовольных, они могут встретиться для обсуждения революционных действий. С сеттинговой точки зрения это лучше всего работает, когда Рассказчик объявляет о сборе Ассамблеи Свободного совета. Именно этот орден может предложить игрокам выбор между мирным улаживанием конфликтов с действующей политической системой и пламенем революции. Тем не менее, такие встречи могут проводить и члены других орденов, и даже независимые группы магов. Наконец, игроки могут оказаться не среди потенциальных революционеров, а наоборот – среди защитников действующей иерархии. В этом случае “мятежниками” могут оказаться даже не обычные маги, недовольные политикой Консилиума, а Жрецы престола или Истребители. Борьба против фанатизма всегда оставалась одной из потенциальных тем сеттинга.

Внутренний взор

Одним Рассказчикам это покажется неожиданным, а другим – самоочевидным, однако следует ещё раз напомнить: это *повествовательная* ролевая игра. Магия не должна быть просто набором красочных суперсил, которыми вымышленные персонажи пользуются в придуманном мире. Попробуйте превратить описание магии в яркий и оживлённый процесс, полный глубоких метафор и символов.

Особенно хорошо это сочетается со способностью *Внутренний взор*, позволяющей магу чувствовать вокруг себя чары и волшебство. При создании описаний, связанных с развитием такого “шестого чувства” у персонажа, Рассказчику будет полезно отталкиваться от техники *синестезии*. Под этим термином подразумевается особенность восприятия, позволяющая некоторым людям пробовать звук на вкус, видеть тактильные ощущения или слышать яркие цвета. Нормальному человеку это легче всего представить, вспомнив чувство, возникающее при порыве холодного ветра. Хотя струи ветра, обтекающие тело, порождают тактильные ощущения, почти любой человек с лёгкостью представит, как выглядят эти потоки. Более того, сам феномен ветра по умолчанию будет связан в его восприятии с шумом и завываниями. Наконец, ветер будет нести в себе новые запахи.

Именно так чувствует себя маг, заметивший рядом с собой заклятье или мистическую аномалию. Он может почувствовать горечь ярости, которую испытывал маг, создавший тот или иной эффект. Он может услышать скрежет ржавых цепей, наблюдая за фамилиаром из Пандемониума. Он может почуять запах озона, глядя, как мастер Энергии изменяет температуру в комнате.

Не забывайте о символизме. Возможно, Жрецы престола похожи на марионеток, которыми управляет невидимая рука где-то на небесах. Возможно, в присутствии вампира зеркала начинают похрустывать или даже физически покрываться трещинами.

Сложные символы и метафоры требуют подготовки лично от вас как от повествователя. Для того чтобы ваши описания всегда казались свежими, старайтесь хотя бы время от времени узнавать что-то новое из истории, мифологии, археологии и других областей, связанных с мистицизмом.

Таинственность в остросюжетных историях

Сеттинг **Mage: The Awakening** создан для проведения самых разнообразных историй. Конечно, он обладает оккультно-хоррорным стилем, однако его можно сочетать и с другими жанрами, темами и подходами. Например, игра может быть не столько пугающей, сколько вдохновляющей. Магов в ней можно изобразить не только как бессердечных экспериментаторов, но и как вечномолодых исследователей мира.

И всё же в основе игры лежит представление о магах как горделивых и амбициозных индивидах, способных даже чудовищам продемонстрировать, чем может быть страшен человек. Маги самолюбивы. Они порочны. Характеристика *Мудрость* не просто так

измеряет способность протагонистов сопротивляться своим искушениям. Там, где другие чудовища Мира Тьмы борются с хищническими инстинктами, маги совершают зло *по собственной воле*. Некоторые маги даже берутся защитить Спящих от возможного Пробуждения, чтобы не дать им возможности творить всё, что им заблагорассудится. Мир **Mage: The Awakening** – это мир бесконечных стремлений, и вы как Рассказчик можете строить любой конфликт именно на столкновении горделивых желаний нескольких магов.

С другой стороны, остросюжетная часть сеттинга может проявиться в столкновении магов с мистическими угрозами. К Пробуждению можно относиться как угодно, однако оно всегда остаётся *опасным*. Мастигос общаются с демонами. Морос оживляют мёртвых. Парадокс превращает дары в проклятия, а Истребители приносят найденных заклинателей в жертву своим идеалам.

Ещё одна интересная тема, связанная одновременно со светлой и тёмной стороной сеттинга, заключается в обретении нечеловеческих знаний. Исследование Высших царств, погружение в Тень, даже путешествие по внутреннему астральному плану – всё это может помочь Рассказчику совместить тему вечного исследования с опасностями познания. Если угодно, можете довести этот мотив до предела. Пусть ваши маги получают возможность узнать настоящие тайны космоса, жизни и смерти. Пусть они столкнутся с Оракулами и Экзархами. Подобно тому, как Гнозис открывает магу всё больше возможностей, но при этом наделяет его дополнительными ограничениями, Рассказчик может дать зелёный свет любому замыслу протагонистов, позволив им самим нажать себе врагов.

Конфликты

Многие типы конфликтов описаны несколькими абзацами выше. Ниже рассмотрены только те, которые считаются основными для сеттинга.

- **Маг против Жрецов престола:** Во многом этот конфликт заставляет протагонистов бороться против ослеплённого человечества. Это может поднять интересные нравственные вопросы, поскольку многие из противников будут попросту не понимать, что они работают на чудовищ, мешающих им самим Пробудиться и раскрыть свой истинный потенциал.

Кроме того, этот конфликт может привести к созданию приключенческой истории, в которой маги будут бороться за возвращение своих земель, Источников или артефактов, захваченных Спящими или Жрецами престола.

- **Маг против Бездны:** Демоны, аномалии, обезумевшие чернокнижники или даже Экзархи – всё это может затруднять жизнь магов изо дня в день, заставляя их беспрерывно бороться за право сделать мир таким, каким они сами хотят его видеть. Проблема состоит в том, что чем больше маги пытаются изменить реальность, тем больше вероятность, что их собственные действия породят очередную угрозу. И всё же такой конфликт предполагает, что маги займут нишу “иммунной системы” Земли, начав защищать её от вторжений извне.

- **Маг против мага:** Самый классический и очевидный конфликт. Один маг хочет достать артефакт, находящийся в распоряжении его врага. Другой мечтает построить Владение на месте чужого Источника. Третий отказывается вернуть владельцу осколок души. Даже простые люди находят повод для беспрерывных ссор. У магов же в этом отношении всегда были поистине безграничные возможности.

- **Маг против чудовищ:** Вампиры, призраки, духи, оборотни – все эти существа чего-то хотят, и, с большой вероятностью, магам невыгодно соглашаться с их требованиями. Помимо прочего, эти создания могут претендовать на те же земли, ресурсы, реликвии или сферы влияния, что и Пробуждённые. И если друг с другом маги ещё способны договориться, то уступать власть кровососущему монстру из древних легенд согласится только безумец.

- **Маг против Спящих:** Сколько бы маги ни говорили о своём превосходстве над человечеством, Спящие обладают всеми возможностями для того, чтобы превратить

жизнь отдельного Пробуждённого в ад. Речь может даже не идти о том, что смертные часто лишают магов их сил, блокируя действия заклинаний и провоцируя Парадокс. Достаточно просто того, что люди преследуют политические, финансовые, религиозные и даже военные цели, которые могут не совпадать с желаниями Пробуждённых. И магу придётся как следует попотеть, чтобы поставить на место “бессильное” человечество.

- **Маг против себя:** По-настоящему сложный конфликт. Среди всех угроз одна занимает главное место в жизни любого мага: это опасность личностной деградации. Чем больше возможностей обретают протагонисты, тем выше шансы, что они откажутся от человеческой этики.

- **Маг против вселенной:** От редких Источников и могущественных артефактов до экзотических санктумов и руин Атлантиды – в мире всегда хватало опасных мест, в которых нечего делать магу, боящемуся рисковать собой. И тем не менее, многие Пробуждённые продолжают сознательно искать такие места в надежде найти сокровищницу величайших знаний или магических приспособлений.

Истории

- **Сокровище:** Сразу несколько магов ищут великое знание или другую ценность, заключённую всего в одной простой вещице. Это может быть гримуар, заколдованная картина или другой артефакт. В некоторых вариантах этой истории знания (или другие силы) артефакта разделены между его частями. В других вариантах артефакт несёт проклятие, и его нужно найти лишь затем, чтобы уничтожить. Наконец, один из интереснейших поворотов такой истории заключается в том, что этот же артефакт ищет враг. Что если он найдёт книгу заклинаний и выучит смертоносную формулу? Что если он найдёт секрет жизни и сотрёт его со страниц магического фолианта?

- **Марионетки:** Персонажам не дали выбора: их просто бросили в кипящий котёл, заставив выполнять неведомые поручения ради чужого блага. Конечно, они могут проигнорировать заданную миссию, однако это повлечёт за собой последствия. Возможно, они оказались пешками в руках амбициозного Иерарха. Возможно, им поставили ультиматум Жрецы престола. Возможно, герои даже оказались избранниками тёмных богов. Или носителями проклятий. Или слугами вампира. Вне зависимости от контекста, они вынуждены бороться на оба фронта: против своего хозяина и против тех, кто ненавидит его даже больше, чем персонажи.

- **Избранный:** Этот сюжет может показаться достаточно сложным в том отношении, что для ролевой игры характерно выдвигать на одинаковые позиции *всех* персонажей. Если вы сделаете избранным только одного мага, остальные могут оказаться лишь его свитой. Однако подумайте о том, чтобы рассказать историю о магах, судьба которых оказалась затронута другим “избранным”, которого они могут даже не встретить. Более того: что если герои узнают о пророчестве, согласно которому избранный будет творить великое зло? Что если другие маги восстанут против того, кому суждено уничтожить мир? Что если настоящий избранный ещё не появился, и одному из героев предлагается лишь играть роль мессии (а другим – его верных служителей), потому что в эти тяжёлые времена другим магам просто нужно поверить, что среди них есть избранный? И что будет, когда появится настоящий спаситель?

- **Пророчество:** Этот сюжет родственен предыдущему – но на этот раз персонажи сами видят что-то пугающее в своём будущем. По меньшей мере один из них должен обладать хотя бы самыми общими познаниями в сфере Времени. Рассказчику не обязательно делать каждое пророчество эпохальным или вселенским событием: достаточно будет показать гибель или сумасшествие одного из протагонистов, якобы поджидающее его через несколько дней. Пусть герои начнут гонку со временем, пытаясь предотвратить неизбежный финал.

- **Мсть:** Сделайте эту историю личной. Начните историю с того, что враги убивают у магов друзей и любимых. Заставьте игроков захотеть отомстить, невзирая на риск

понижения Мудрости. Выбирая врагов, старайтесь не ограничиваться “обычными подозреваемыми”. Пусть злодеяние совершат агенты Серебряной лестницы, а не чудовища из глубин Тени. Пусть это сделает Страж вуали, а не безмозглая тварь из Бездны.

- **Пастыри:** Многие бессердечные маги приносят людей в жертву, похищают их души или используют их как ресурсы для сотворения тех или иных заклинаний. В этой истории протагонисты берут на себя обязанность защищать Спящих от возможных агрессоров. Более мрачный вариант предлагает изобразить персонажей как точно таких же безнравственных магов, которые защищают людей только для того, чтобы не делиться с соперниками.

- **Необычный союз:** Персонажам достаются роли, которые редко сочетаются друг с другом в типичной истории. Самый простой вариант предлагает собрать в одной группе членов враждующих орденов или наследий. Более острый заключается в том, чтобы сделать часть персонажей *не магами*, а представителями других сеттингов. Это классическая история на тему выбора между личными интересами и запросами общества. Если двое магов из враждующих орденов работают вместе, окружающие могут сделать их козлами отпущения в этом конфликте, причём антагонистами в такой истории могут оказаться самые близкие персонажам люди: наставники, лидеры орденов или родственники, прошедшие Пробуждение. Если маги объединились с вампирами, старейшины кровососов будут требовать от своих вассалов вытянуть у Пробуждённых побольше секретов, а учителя самих магов будут стараться узнать через них тайну вампиризма.

- **Опасные развлечения:** Героев просят развлечь старого мага. Возможно, это и не подаётся как “развлечение”, а окружающие говорят о посвящении или испытании протагонистов, однако суть дела заключается именно в том, что старый и полубезумный колдун замыслил сделать что-то неординарное. И героям предстоит ему в этом помочь. В каком-то смысле эту историю можно считать отражением сценария *Марионетки*, описанного выше – с той разницей, что теперь никто не скрывает, на кого и с какой целью работают персонажи.

- **Изгнание:** Персонажей обвиняют в преступлении, которого они не совершали. В лучшем случае они становятся социальными париями и должны вернуть себе доброе имя. В худшем их изгоняют за пределы города. Возможно, за ними даже начинают охотиться. Но самое интересное начнётся тогда, когда в попытке защитить себя от незаслуженного гнева герои начнут совершать настоящие преступления – например, убивать преследователей, посланных за их головами.

- **Нашествие:** В городе появляются порождения Бездны или другого мира. В одних вариантах сценария с ними невозможно договориться, в других за каждое соглашение приходится платить – вероятно, собственной Мудростью. Альтернативный подход к этому сюжету предполагает, что нашествие ещё не началось, однако у магов осталось не так много времени, чтобы предотвратить его.

- **Шпионаж:** Маги расследуют преступление, в котором всё далеко не так, как кажется на первый взгляд. Задача протагонистов состоит в том, чтобы найти все улики и определить истинную картину произошедшего. Другой вариант заключается в превращении всего сценария в самый настоящий шпионский триллер, в котором маги будут пытаться узнать секреты чужих кабалов, орденов и заговорщицких кругов.

- **Спасение:** Это один из самых прямолинейных, но в то же время захватывающих сюжетов. Антагонист похитил союзника персонажей. Будучи магом, он окружил себя сотней магических щитов и ловушек. Что ещё хуже, возможно, он угрожает не *убить* жертву, а промыть ей мозги или превратить её в монстра. Любопытный повествовательный ход может заключаться в разделении группы на нескольких спасателей и одного (или нескольких) похищенных. Учтите, что это сложный приём, требующий от игроков поддержания коллективной работы над развитием сюжета.

- **Бегство и оборона:** Частично эти сюжеты уже затрагивались выше, однако ещё раз следует повторить: Рассказчик всегда может создать прекрасную и динамичную историю, в которой враг – это враг, и он не остановится ни перед чем, чтобы уничтожить протагонистов и всё, что им дорого. Один вариант предполагает, что маги пытаются обрести безопасность в непрерывном передвижении. Они убегают от превосходящих сил врага и устраняют противников одного за другим. Другой вариант заключается в том, что маги защищают ограниченную территорию наподобие санктума или родного квартала. Не забудьте повышать напряжение уже по ходу истории! Враг обязательно должен получить неожиданное преимущество – возможно, в виде простых полицейских, обеспокоенных странными происшествиями в районе конфликта.

- **Вестники:** Маги не так уж часто поддерживают связь между Консилиумами разных областей. Тем не менее, иногда им нужно передать друг другу мистические ресурсы, знания или артефакты. Более того, они могут попробовать заручиться помощью соседей в войне против общего врага. В этой истории игрокам достаются роли посланцев, задача которых состоит в безопасном проникновении на чужую территорию – чаще всего с дипломатическими задачами, но порой и с другими, более тайными целями.

- **Загадка:** Персонажам предстоит распутать магическую или интеллектуальную загадку. Рассказчик предоставляет лишь череду общих улик, однако интерпретировать их доводится игрокам.

- **Искушение:** У персонажей есть все возможности достичь могущества или обрести великие материальные блага, просто используя свои магические силы. В отличие от других историй, они не встречают особого сопротивления при попытках занять место потеплее. Проблема заключается в том, что чем больше они получают, тем большего лишаются окружающие. Это глубоко личный конфликт, и он будет интересен лишь тем игрокам, которые умеют отделять собственное поведение от поведения персонажа.

- **Послушничество:** В этой истории персонажи служат наставнику в целях собственного развития. Они могут даже посещать занятия по принципу “магической школы”. Как правило, лучше всего такую историю рассказать в начале всей хроники или подавать в виде интерактивных флэшбеков.

- **Финансовая империя:** Забудьте о магии. Протагонисты занимаются личным обогащением и соперничают с другими финансовыми воротилами. Безусловно, они продолжают заниматься колдовскими вопросами, но лишь для того, чтобы занять более высокое положение *в мире людей*.

- **Кровавая буря:** Наконец, в любом сеттинге хватает места для чистой агрессии, незамутнённой глубокими идеалами и магическими концепциями. Вне зависимости от причин такого конфликта, протагонисты должны победить в сражении со своими врагами. Они не распутывают преступления и не пытаются понять точку зрения антагониста. Они просто выживают.

Хроники

Советы по проведению игр, разворачивающихся в Мире Тьмы, приведены в книге **World of Darkness Rulebook**. Все они (до единого!) применяются и в случае с сеттингом **Mage**, особенно если учитывать, что маги всегда оставались живыми людьми и смотрели на сверхъестественный мир как на внешнюю и загадочную реальность, которую им только предстоит изучить – в чём они также подобны обычным людям.

Важнейшим отличием **Mage** от других игр по Миру Тьмы служит то обстоятельство, что Рассказчику *рекомендуется* изменять детали этой вселенной в зависимости от потребностей текущей истории. Игроки должны *исследовать* этот мир, а не вычитывать всю информацию из имеющейся литературы. Более того, сама сущность таких грандиозных явлений, как Парадокс, Бездна, Незыблемость или владычество Экзархов, предполагает их таинственность. Поэтому ещё раз следует повторить: не бойтесь менять этот сеттинг.

Структура

Ещё одна особенность **Mage** заключается в том, что Рассказчики могут создавать своего рода архисюжет, или “метаплот”, в котором действия игроков представляют собой лишь часть глобальных событий, за большинство из которых они не несут ответственности. Истории, разворачивающиеся в условиях метаплота, обычно представляют собой лишь небольшие точки в длительной и богатой хронологии событий. Например, Рассказчик может решить, что Серебряная лестница уже несколько сотен лет собирает ресурсы для войны с Экзархами, а Жрецы престола выстраивают глобальную правительственную систему в попытке им помешать. В таких обстоятельствах герои могут начать небольшое расследование, которое будет казаться им совершенно обычным – пока они не поймут, что обнаружили кончики нитей, ведущих к сложным политическим узлам, сформировавшимся ещё в далёком прошлом.

Несмотря на всё вышесказанное, вам не обязательно создавать такой архисюжет. Многие сценарии **Mage** повествуют о личных, локальных событиях, имеющих огромное значение для протагонистов, но не играющих особой роли в истории Пробуждённых.

Антагонисты Жрецы престола

Орден Жрецов престола образовался по очень простой причине: этим безжалостным заклинателям не захотелось оставаться в обществе проигравших. В отличие от других Пробуждённых, лишь допускающих существование Экзархов, жрецы престолов общаются с ними практически на ежедневной основе. Точнее, они общаются с нечеловеческими созданиями, которые *называют* себя Экзархами. Проверить истинность их заявлений буквально не представляется возможным.

Так или иначе, Жрецы престола служат своим владыкам, взамен получая от них великие дары. А поскольку сами Экзархи редко вмешиваются в жизнь своих преданных слуг, Жрецы престола фактически занимают их место на земле.

Эти маги живут в своё удовольствие, выполняя только одну ключевую задачу (помимо отдельных миссий, которые им иногда поручают Экзархи): они *мешают* смертным Пробуждаться. Чем меньше людей обретёт способность менять реальность, тем меньше соперников будет и у Экзархов, и у Жрецов. В сущности, Жрецы с удовольствием разрушили бы до основания Башни Высшего мира, однако эта задача им не по силам. Поэтому они мирятся с появлением новых имён на поверхности Башен. Однако когда они сталкиваются с новым магом, у них появляется только два варианта действий: уничтожить его на месте или предложить сотрудничество, а в случае отказа – уничтожить.

Примечательно, что Жрецы престола делятся на множество разнообразных сообществ (наподобие *Министерств*, управляющих сферами деятельности вроде религии и политики, *тетрархий*, координирующих операции Жрецов в определённой географической области, и *пилонов* – сработавшихся кабалов). С одной стороны, это позволяет гарантировать, что в случае обнаружения одной группы Жрецов другие маги не смогут найти очевидных улик, указывающих на деятельность другого сообщества. Но в то же время численность Министерств, тетрархий и прочих оперативных ячеек часто предполагает конфликты между самими Жрецами престола. Известны случаи, когда разные взгляды на культивацию Незыблемости приводили к разрыву отношений между Жрецами даже в пределах одного города.

Хотя истинная природа властителей, управляющих деятельностью Жрецов, неизвестна, эти предполагаемые “Экзархи” наделяют своих служителей уникальными артефактами, широко известными как *Чёрные уримы*. Чёрный урим представляет собой артефакт седьмого уровня (что обычно выводит его за пределы доступа игроков во время создания персонажей, поскольку им нужно вкладывать по два очка Преимуществ за пятый, шестой и седьмой уровни этого артефакта). Чёрный урим содержит в себе заклинания *Телепатия* и *Телепатический контроль*. Телепатию можно активировать только в чувственном

диапазоне. Оба заклинания обладают длительностью, зависящей от концентрации мага: как только он отвлекается на решение сторонних задач, эффект пресекается.

Рассказывают, что существует ещё более могущественный артефакт, известный как Чёрный туммим и наделяющий мага заклинанием *Полная узурпация*.

Вступление в этот орден наделяет мага колдовскими Специализациями на Расследовании, Оккультизме и Убеждении (персонажу по-прежнему нужно выбрать только одну из них). Эти Специализации добавляют по дайсу к воспроизведению магических формул.

Истребители

Истребители видят в своём Пробуждении не благословение, а проклятие. Момент начертания своего имени в книге магической Башни ознаменовал для них не просветление и не освобождение, а порабощение тёмным миром, который отказывается оставлять их в покое.

Многие Истребители ведут жизни охотников на чудовищ, порой даже совершая подвиги, исполненные героизма и жертвенности. Тем не менее, многие сосредотачиваются непосредственно на ликвидации Пробуждённых. Они ненавидят других заклинателей из-за страданий, которые они несут в мир обычных людей. Многие ненавидят даже самих себя, потому что владение колдовскими силами окружает их бесконечными искушениями.

Одни Истребители религиозны и действуют от лица своей веры (даже если другие последователи их веры не в курсе существования магии). Другие просто “решают” одну практическую задачу за другой. Однако многие встали на этот путь из материалистических или даже атеистических соображений. Они не хотят, чтобы кто-то управлял миром подобно богам и мессиям. В сущности, некоторые из них отличаются благородными качествами и искренне хотят оградить человечество от самозванных правителей и богов.

Безумцы

И конечно, в мире всегда хватало безумных ведьм, чернокнижников или даже творческих гениев, сведённых с ума открывшимися им знаниями. Безумцев трудно описать, исходя из каких-либо общих качеств. Каждый из них преследует собственные цели, даже если некоторым и удаётся заключить краткосрочный союз. Несмотря на иррациональное и непредсказуемое поведение, почти все они руководствуются определёнными идеалами, позволяющими другим магам понять, *почему* они совершают чудовищные преступления или, напротив, самоотверженные подвиги.

Например, безумец может считать себя призраком, вернувшимся в мир людей. Он мог сойти с ума в момент Пробуждения, которое показалось ему путешествием в загробный мир. Такой маг вполне в состоянии вести жизнь маньяка, уверенного, что каждый год он должен убивать по одному Спящему в день своего Пробуждения – иначе загробный мир призовет его душу обратно.

Некоторые из безумцев ведут себя как можно более скрытно, не всегда даже позволяя окружающим магам понять, чем на самом деле они занимаются. А если они ещё и владеют Преимуществом *Таинственность*, у других Пробуждённых могут уйти буквально десятилетия, чтобы вообще заметить странности за одним из “отшельников”, живущих в их родном городе.

Духи

Духи питаются особым видом энергии, которую чаще всего называют Эссенцией. Они существуют в хищнической пищевой цепочке, в которой сильные духи поедают более слабых (а слабые иногда собираются в стаи, подобно волкам, и нападают на более крупных собратьев). Наградой за поглощение другого духа становится Эссенция. Духи

имеют тенденцию собираться в местах, которые порождают Эссенцию естественным образом (это же притягивает к подобным местам и оборотней), однако порой они предпочитают и другие места, которые резонируют с их *Влиянием*. Такие места способны подкрепить силы духа, даже если он просто окажется рядом с ними.

Духи классифицируются по рангам, которые основываются на их типе и могуществе. Дух низкого уровня (первого ранга) может быть простым, наподобие стража грибной поляны или духа очага, в то время как у полубожественного создания (духа пятого ранга) могут обнаружиться и чрезвычайно могущественные способности над соответствующей областью, будь он “богом” огня, любви или письменности.

Ранг*	Макс характ.**	Очки Атр.	Макс. Эссенции
1	5 очков	5-8	10
2	7 очков	9-14	15
3	9 очков	15-25	20
4	12 очков	26-35	25
5	15 очков	36-45	50
6	—	—	—
7	—	—	—
8	—	—	—
9	—	—	—
10	—	—	—

* Каждый уровень Ранга налагает штраф -1 на попытки привязать духа к местности или предмету.

** Эти цифры отражают стандартное значение характеристик, а не их временное, повышенное состояние.

*** Духи, обладающие Рангом выше пятого уровня, не нуждаются в характеристиках. Речь идёт о богоподобных созданиях или даже о *настоящих* богах.

Невзирая на то, что в мире существуют представители более высоких рангов, они практически никогда не встречаются по эту сторону барьера, именуемого Завесой.

Все духи обладают способностью так или иначе влиять на источник их существования. С ростом силы и ранга они учатся контролировать и даже создавать подобные вещи. Большинство духов обладают только таким Влиянием, которое напрямую соотносится с их натурой. Собачий дух практически неизбежно будет иметь Влияние “Собаки”, в то время как дух ярости будет иметь Влияние “Гнев”. Сливаясь с другими сущностями, дух повышает ранг и обретает новые сферы Влияния.

Любое использование Влияния требует броска на Могущество + Грацию и вложение одного (или нескольких) очков Эссенции. При воздействии на эмоции или мысли разумных существ проверка становится состязательной. В качестве Защитного Атрибута смертные используют либо Решительность, либо Самообладание, в зависимости от того, что выше. Сверхъестественные существа, обладающие особой устойчивостью к воздействию на сознание, могут добавлять к этому Атрибуту соответствующую “видовую” характеристику (в случае с магами – Гнозис).

Силы, зависящие от степени Влияния, приведены ниже.

Уровень	Эффект
• Усиление	Дух усиливает свой аспект и связанные с ним объекты: эмоции становятся ярче, растения и животные – здоровее, предметы – крепче (дополнительный пункт Здоровья или Структуры за каждое очко ранга). Действие длится по минуте за успех. Цена: 1 пункт Эссенции.
•• Манипулирование	Дух вносит незначительные отклонения в сферу своего влияния: слегка изменяется характер и направленность эмоций, поведение животных или работа механизмов. Продолжительность – 10 минут за успех. Цена: 2 пункта Эссенции.
••• Контроль	Дух может кардинально менять свой аспект: полностью подавлять или распалять эмоции, управлять действиями животных и ростом растений. Продолжительность – 10 минут за успех. Цена: 3 пункта Эссенции.
•••• Создание	Дух способен создать физическое отражение своего аспекта: вызвать эмоцию, создать молодое деревце, поросль травы или работающий механизм. Цена: 4 пункта Эссенции.
••••• Массовое создание	Дух создаёт сразу несколько материальных отражений своего аспекта: сильные чувства одновременно у нескольких человек, стадо подконтрольных зверей или целую рощу деревьев. Цена: 5 пунктов Эссенции. Количество затронутых предметов или людей равнозначно рангу самого духа. Кроме того, он может создать один постоянный объект, связанный с его сферой влияния (не относится к психическим изменениям).

Изменения, вызванные Влиянием, обычно носят временный характер. При достаточном могуществе дух может продлить эффект на время, эквивалентное разности между количеством очков всех Влияний и уровнем, необходимым для выполнения данного действия. Детали приведены в следующей таблице.

Уровень эффекта и степень его потенциальной длительности складываются в зависимости от уровня Влияния. Например, дух страха с Влиянием ••• может продлить Усиление на час за успех (потратив на это 2 пункта Эссенции), Манипулирование – на 10 минут при тех же затратах, и Контроль – всего на одну минуту за успех. При этом он может и сократить продолжительность эффекта. Тот же дух страха может заставить Усиление длиться всего по минуте за успех.

Уровень	Продолжительность
0	Одна минута за успех. Без дополнительных затрат Эссенции.
•	Десять минут за успех. Без дополнительных затрат Эссенции.
••	Один час за успех. Дополнительная стоимость: 1 пункт Эссенции.
•••	Один день за успех. Дополнительная стоимость: 2 пункта Эссенции.
••••	Постоянное действие. Дополнительная стоимость: 2 пункта Эссенции.

Обладатели Ранга выше пяти могут обладать и более внушительными силами.

Обратите внимание, что хотя духи обладают собственными формами Нумина, они могут пользоваться и теми, которые доступны обычным призракам.

Акамот

Когда вселенная раскололась на Падший и Высший мир, на Земле остался целый сонм демонов, не принадлежащих к миру людскому. Эти чудовищные, но глубоко несчастные создания тягостятся своим существованием и мечтают вернуться в Бездну, которая их породила. К сожалению для них, возвратиться домой они могут только благодаря астральному путешествию через Теменос – коллективное бессознательное всех разумных существ. Выражаясь ещё конкретнее, для попадания в Бездну такие демоны должны проникнуть во внутренний мир Пробуждённого, договориться с ним о возможности путешествия в его Онейрос и только затем перебраться в Теменос.

От зари времён до современных ночей эти демонические создания, известные магам как Акамоты, разыскивают Пробуждённых, которые готовы впустить их в свой внутренний мир. Если маг соглашается пустить акамота внутрь себя и дать ему шанс перебраться в Теменос, он должен приступить к медитации и начать обычное путешествие по астральным сферам. Тем не менее, путешествие его души контролирует акамот. Магу достаётся лишь роль безропотного наблюдателя.

Первый час путешествия маг не может повлиять на действия акамота, даже если захочет. Он испытывает ужасающие видения, совмещающие в себе грёзы самого акамота и его собственные пороки. Например, маг, страдающий от Гордыни, может увидеть длительное сновидение, в котором он воцаряется над миром демонов или превращает всю Землю в бесплодную пустошь.

На протяжении каждого часа *после первого* маг может вырваться из-под контроля акамота, пройдя проверку Решительности + Самообладания. Если он не хочет этого делать или не получает успеха в результате проверки, ему приходится ждать, пока акамот не достигнет Теменоса – или пока не минет ещё час.

Рано или поздно кошмарное путешествие подходит к той точке, в которой акамот начинает совершать бесчеловечные поступки. Хотя эти преступления происходят только в сознании мага и совершены не им, само наблюдение за развитием этих кошмаров оставляет след на душе мага. С практической точки зрения это означает, что акамот провоцирует у персонажа от одного до нескольких проявлений спеси. Каждый раз, когда происходит нечто подобное, протагонист должен пройти проверку дегенерации, а в случае провала (то есть понижения Мудрости) сделать бросок на получение отклонений. За каждое утраченное очко Мудрости акамот получает три пункта Эссенции. За каждое отклонение он восстанавливает два очка Воли.

С другой стороны, чем больше теряет протагонист, тем больше он получает взамен. За каждую проверку дегенерации, которую соглашается пройти персонаж (даже если эта проверка будет успешной), демон предоставляет ему один из своих даров.

Обычный акамот располагает следующими характеристиками:

Ранг: 4

Атрибуты: Могущество 10, Грация 10, Соппротивление 10

Воля: 20

Эссенция: 25

Инициатива: 20

Защита: 10

Скорость: 25

Размер: 5

Корпус: 15

Влияние: Кошмары из Бездны 5

Нумина: Дар акамота

Запрет: Акамот не может отказать магу в запрошенном даре.

Дары акамота

Персонаж волен потребовать по одному дару за каждую пройденную проверку *или* ограничиться продлением одного и того же дара. Например, если он дважды выбирает один дар, который по умолчанию длится месяц, эффект продлевается до двух месяцев.

- **Регенерация:** На протяжении следующего месяца персонаж может устранять по одному очку летального или тупого урона, тратя на это мгновенное действие. Он может делать это пассивно, вкладывая по очку Маны.

- **Долголетие:** Персонаж не стареет на протяжении всего следующего года.

- **Освобождение:** Персонаж навсегда избавляется от любой зависимости или вредной привычки.

- **Развитие:** Персонаж повышает любой Атрибут на +1 на ближайший месяц.

- **Умения:** Весь следующий месяц персонаж пользуется +3 очками любого Навыка, даже если он не владел им раньше.

- **Мана:** Маг восполняет запас Маны до максимального значения.

- **Ясновидение:** Маг получает сведения о чём-то, чего он не мог узнать другими методами. Он даже может получить видение о событии, которое должно произойти в пределах дня, или попросить акамота показать ему события далёкого прошлого.

Внутренние демоны

Каждый маг обладает множеством внутренних переживаний, столь сильных, что некоторые из них принимают форму разумных сущностей из глубин его подсознания. Некоторые маги практикуют искусство, которое они называют *Арс Гозтия*. Это искусство предполагает регулярное очищение своей души путём открытого столкновения со своими внутренними демонами. Проблема заключается в том, что такой заклинатель борется со своими пороками не простыми и честными методами самосовершенствования, как обычные смертные, а при помощи магии. А это означает, что любой маг, обладающий Мудростью выше 4, должен проходить проверку дегенерации при каждом вызове внутреннего демона.

С визуальной точки зрения демон редко похож на чудовище из легенд или на обитателя Пандемониума. Как правило, его образ связан с переживаниями самого заклинателя. Если маг тяготится памятью о своей первой любви, демон примет обличье его возлюбленной. Если он чувствует сексуальное влечение не к кому-то конкретному, а к красивым женщинам вообще, демон может прийти к нему в виде классического суккуба.

Маг, желающий принять участие в Арс Гозтия, должен обладать Разумом •••. В качестве мгновенного действия он произносит заклинание, вызывающее перед его внутренним взором образ демона, связанного с его Пороком. Заклинание считается скрытым и по умолчанию длится всего один час.

В любой момент на протяжении этого срока персонаж может пройти проверку Гнозиса + Разума против собственной же Решительности + Самообладания. Если он получает больше успехов в первой проверке (Гнозиса + Разума), он восстанавливает очко Воли, поскольку чувствует, что преодолел какую-то часть своих внутренних слабостей. Однако если больше успехов ему приносит бросок на Решительность + Самообладание, демону удаётся одержать верх. В этом случае маг обязан удовлетворить свой Порок при первой удобной возможности – причём он *не* получает Воли в награду за свои действия.

Знатоки Духа разработали другое заклинание, позволяющее магу направить собственного демона на соблазнение другой жертвы. Прежде всего, он должен обладать Разумом •••• и Духом ••••. Во-вторых, он обязан вложить очко Маны. В-третьих, он должен учитывать, что заклинание будет грубым.

Сотворение заклинания считается продолжительным действием, однако сумма успехов определяется самим магом. Одного успеха достаточно, чтобы сотворить эфемерную сущность, обладающую Рангом 1, Атрибутами (Могуществом, Грацией и Сопротивлением) 2, Эссенцией 10, Влиянием 2 (выберите один Порок, отклонение или

Недостаток, на который будет влиять этот демон) и Нумина *Одержимость* + *Материализация*.

Каждый дополнительный успех добавляет +1 очко Ранга (до максимума 4), +1 очко Атрибута или +1 Влияние. Каждые два успеха позволяют наделить демона новыми Нумина.

С этого момента маг может посылать демона на соблазнение окружающих. Демон использует своё Влияние, заставляя людей и даже сверхъестественных созданий следовать своему Пороку (или отклонению, или Недостатку). Если жертва обладает тем же Пороком, что и маг, то потакание этому Пороку *не* приносит ей очка Воли.

Это заклинание также считается проявлением спеси, если только Мудрость мага не падает до 4 или ниже.

Призраки магов

Как и в случае с простыми смертными, далеко не маги становятся призраками после смерти. В Сумраке задерживаются только те из них, у кого остались незаконченные дела на земле, или те, кого подчинили своей воле другие маги.

По неизвестным причинам призраки магов почти утрачивают человеческий разум: возможно, их настоящая личность отправляется в иные миры, а на земле остаётся лишь призрачная оболочка, хранящая слабые отголоски их подлинного сознания.

Так или иначе, души усопших магов сторожат места или предметы, которые обладали для них большим значением при жизни. Многие охраняют входы в гробницы и усыпальницы, содержащие их собственные артефакты или гримуары. Другие охотятся на врагов, которых они не успели убить до собственной смерти.

Хотя призраки и не владеют Гнозисом и не способны творить заклинания в привычном смысле этого слова, они получают Влияние на те Арканы, которыми они интересовались при жизни. Например, маг, освоивший Разум ••••, Пространство •• и Энергию ••, получит аналогичные виды Влияния.

Стражи гробниц

Даже если предание об Атлантиде и не соответствует действительности, магам доподлинно известно, что весь земной шар усыпан бесчисленными тайниками, гробницами, усыпальницами, подземными храмами и затонувшими городами, в которых хранятся реликвии предков.

И многие из подобных мест охраняет по меньшей мере один магический страж.

Магический страж может обладать любым обликом, но обычно его материальная форма связана с породившей его культурой. Например, египетские пирамиды может охранять мумия, а мистическую пещеру в Тибете – огромный зверь. Маги, пытавшиеся забраться в древнейшие усыпальницы мира, рассказывают о хтонических сущностях, не поддающихся пониманию смертных – и чрезвычайно устойчивых к атлантическому колдовству.

Как бы то ни было, каждый страж обладает не только физической формой, но и магическим воплощением. Разрушив только материальную оболочку, маг заставит стража временно отступить. Однако рано или поздно мумия снова откроет глаза, чудовищный зверь поднимается на ноги, а хтонический великан создаст себе новое тело из воздуха. Некоторые маги обнаруживали возродившихся стражей даже в местах, которые считались исследованными несколько поколений назад.

Все стражи наделены внушительными способностями к контрмагии. С игромеханической точки зрения это означает, что они могут отражать заклинания, вкладывая по очку Эссенции и проходя *пассивную* проверку Могушества + Грации.

С другой стороны, практически любой страж наделён Запретом, который позволяет магу решить мистическую задачу для нейтрализации этого древнего существа. Например, алхимический голем может обладать уязвимой точкой, вычислить которую можно, набрав

определённое число успехов в ходе продолжительной проверки Интеллекта + Образования. Если маг наберёт нужную сумму успехов, он лишит голема возможности блокировать его заклинания.

Ананке

Ещё до падения Атлантиды истинные мастера Времени и Судьбы почувствовали, что грядут великие испытания. Они создали целый сонм духов, владеющих знаниями о ещё не начавшихся катастрофах, и позволили им остаться в мире людей.

С тех пор эти духи, названные греческими заклинателями *ананке* в честь одноимённой богини судьбы, блуждают по Падшему миру, предупреждая магов о самых разнообразных событиях. Пробуждение древних демонов, формирование тёмного культа, нашествие Истребителей – всё это может стать причиной для явления ананке одному или нескольким магам.

Гениус территориалис

Под этим названием известны духи определённых мест (обычно Источников или Владений, наполненных Маной, но иногда и более ординарных локаций). “Гении” далеко не всегда вмешиваются в дела магов и могут долгое время не обозначать своего присутствия. Тем не менее, если деятельность Пробуждённых и даже обычных людей начинает перечить их воле, они могут перейти в глухую оборону, а порой и в тотальное наступление. Людей ждут несчастные случаи. Магов – нападения жутких созданий из Сумрака.

Проксими

Некоторым смертным не удалось Пробудиться по-настоящему, однако часть их сознания каким-то образом начала воспринимать магию и мистические аномалии, не усиливая Парадокса.

Некоторые из таких людей родились в семьях потомственных магов. Другие никак не связаны с колдовским наследием и обрели свои силы самостоятельно. Так или иначе, небольшое количество Спящих способны видеть магию Пробуждённых в действии, не блокируя их заклинания. Тем не менее, даже при всех своих неординарных талантах они остаются людьми. Многие из них испытывают неподдельный ужас перед явлениями, открывающимися их глазам. Более того, некоторые считают себя безумцами, потому что видят то, что недоступно глазам окружающих. Конечно, хватает и тех, кто сумел подружиться с магами или стать их верным слугой, однако даже тогда эти смертные остаются простыми людьми.

Маги называют подобных людей по-разному. Самым распространённым названием считается слово *Сноходец*, однако многие консервативные маги разграничивают людей, просто способных замечать колдовские эффекты, и непосредственно членов магических родословных. Для описания таких наследников эти маги используют слово *Проксимус* (во множественном числе – *Проксими*).

С игромеханической точки зрения смертный может обладать Преимуществом *Сноходец* ••••, которое позволяет ему наблюдать действие магии, не увеличивая опасности Парадокса и не вызывая Неверие. Персонажи, уже владеющие этим Преимуществом, могут дополнить его характеристикой *Проксимус* •, которая не обладает явным игромеханическим эффектом, однако гарантирует, что маги будут заинтересованы в вовлечении этого Спящего в свои дела. Рассказчик может решить, что Проксими обладают более высокими шансами на Пробуждение, или даже наделить их мистическими дарами. Подробнее роль Проксими раскрывается в других книгах сеттинга **Mage: The Awakening**.

Охотники на ведьм

Печальный факт, известный любому магу, заключается в том, что время от времени Спящие начинают охотиться на Пробуждённых. Некоторые делают это по той же причине, что и Истребители: они видят, сколько страданий может причинить окружающим человек, наделённый неограниченной властью, и решают, что пора положить конец его деятельности. Другие просто хотят отомстить одному конкретному чернокнижнику. Третьи мечтают обрести колдовские знания. Четвёртые сошли с ума после столкновения с магией. Пятыми манипулируют Жрецы престола. Одним словом, всего не перечислить.

Две главные проблемы, связанные с этими охотниками, состоят в их решительности и многочисленности. Они борются с “ведьмовской заразой” с фанатизмом истинных инквизиторов, и порой их оказывается достаточно, чтобы за неосторожным магом начал гоняться весь городской квартал.

Артефакты

Ниже перечислено несколько артефактов, характеристики которых вы можете заимствовать в своей игре напрямую или от которых вы можете отталкиваться для создания собственных артефактов.

- **Монетка царя шутов (Артефакт ••••):** Прочность 6, Размер 1, Структура 7, Мана 11. Артефакт позволяет сотворить заклинание *Квантовые потоки* для устранения негативных модификаторов (до трёх дайсов максимум).

- **Очки графа Амори (Артефакт ••••):** Прочность 4, Размер 1, Структура 5, Мана 11. Маг, одевший такие очки, получает возможность использовать *Ясновидение*, проходя проверку Гнозиса + Пространства с модификатором за симпатическую связь с местом, которое он хочет увидеть. Длительность заклинания зависит от концентрации мага.

- **Знак Квазалака (Артефакт •••):** Прочность 2, Размер 1, Структура 3, Мана 11. Этот знак представляет собой татуировку, которую маг при желании может передать другому существу (он должен сделать это по доброй воле, буквально сняв её с тела подобно прилипшему целлофановому пакету). При успешной проверке Гнозиса + Жизни знак позволяет магу провести *Очищение тела* в соответствии с одноимённым заклятьем.

- **Загробный опал (Артефакт ••••• ••):** Прочность 6, Размер 1, Структура 7, Мана 12. Этот опал закреплён на свинцовом кольце, которое позволяет владельцу наложить на жертву *одновременно* заклятья *Дурман* (четвёртый уровень Разума) и *Истощение* (четвёртый уровень Смерти). Для этого магу достаточно указать на жертву в пределах чувственного диапазона и прошептать слова “*На колени!*” Длительность заклинания равна одной сцене, и на её протяжении маг обязан вложить 3 очка Маны (из собственного запаса или из резервов самого артефакта).

- **Грязный камень (Артефакт •••):** Прочность 4, Размер 1, Структура 5, Мана 11. Этот старинный камень создан таинственным магом народа ольмеков (предков коренных мексиканцев). Пройдя проверку Гнозиса + Энергии и вознеся молитву богам ягуаров, персонаж может наделить себя *Ночным зрением*.

- **Проклятые предметы:** С игромеханической точки зрения проклятые предметы обладают характеристиками артефактов или заговорённых предметов, однако наделены вредоносными, а подчас даже роковыми эффектами. В частности, многие из таких предметов содержат силы, недоступные обычным смертным и даже магам, однако усиливают способности других существ. Например, проклятый фетиш может располагать запасом Эссенции, который духи и оборотни могут расходовать для использования Даров и Нумина.

Грани

Под этим названием известны места, в которых материальный мир совпадает с Тенью. Они подобны граням предметов, в которых одна плоскость меняет угол и уступает место

другой. Даже Спящие видят и чувствуют то, что находится внутри Грани. Более того, здесь не действует Неверие.

Побывав в одном из подобных мест, большинство смертных начинают сочинять городские легенды или рассказывать о “пришельцах”. Едва ли маг будет их в этом винить. Даже для Пробуждённого Грань остаётся опасным и непредсказуемым местом, в котором он зачастую сам чувствует себя беззащитной жертвой.

Криптиды

Криптидами называются существа, которые не должны были появиться в этой вселенной. Сфинксы, баргесты, василиски – все эти и другие создания прячутся от людей благодаря врождённым магическим способностям. Но некоторые из них *охотятся* на людей – включая и магов.

Криптиды подпитываются тем магическим резонансом, который их породил. Мантикора скрывается в родной системе пещер и слабеет, когда ей приходится выходить за её пределы. Озёрный змей живёт только в родном водоёме.

Оказавшись в месте, лишённом близкого им магического резонанса, криптиды начинают голодать. Иногда это просто делает их злее. В других случаях они слабеют и умирают.

Некоторые криптиды обладают и дополнительными ограничениями, связанными с их природой. Например, баргест, охотящийся на преступников, не способен атаковать (или даже замечать) людей, обладающих Нравственностью выше определённого уровня.

Вечные

Куда более грозными родичами криптидов считаются Вечные – легендарные хищники, пожирающие саму магическую энергию. Считается, что многих существ подобного рода изгнали и заточили в темницах ещё атланты. Более того: вероятно, что мифы смертных о Беовульфе и Гренделе или Геракле и Гидре в действительности повествуют о битве великих магов и древних чудовищ, питавшихся Маной.

Вечные получили своё название из-за способности возвращаться к жизни вопреки *любым* обстоятельствам. Если кто-то уничтожает их тело, они отрачивают себе новое. Если кто-то ослабляет их волю, они терпеливо ждут, пока у них не появятся новые силы. Бесспорно, Вечных можно изгнать на какое-то время – всё те же мифы о Беовульфе и Геракле показывают, что это возможно, – однако в конечном счёте они возвращаются, чтобы дать себе ещё один шанс на победу. И ещё один. И ещё.

Какими бы ни были характеристики Вечного, на рассвете каждого дня это существо теряет по очку Маны. Если его запас достигает нуля, чудовище засыпает. В зависимости от его природы, для пробуждения ему может потребоваться одно человеческое поколение, или век, или даже эпоха. Однако в конце концов Вечный проснётся вновь. Некоторые маги даже специально охраняют места, в которых их предки сразили Вечного. Возможно, чудовище не появится в земном мире до конца их жизни. Однако возможно, оно пробудится уже завтра.

Магический опыт

В отличие от смертных (и многих других обитателей Мира Тьмы), Пробуждённые могут приобретать уникальный вид очков опыта. Этот *Магический опыт* выдаётся Рассказчиком за талантливое решение оккультных задач или изучение Высшего мира. Обратите внимание, что протагонисты получают такой опыт *в дополнение* к обычному, а не вместо него.

Тем не менее, Магический опыт они могут тратить лишь с одной целью: для повышения своего Гнозиса. Если Рассказчик не против, персонаж вправе вложить этот опыт в приобретение определённой Арканы или передать его своему наставнику в качестве платы за обретение наследия.

- Маг получает очко подобного опыта за каждое значимое столкновение со сверхъестественным миром. Это должны быть новые и существенные события, наделяющие мага ценной оккультной информацией. Например, он получит по очку Магического опыта за встречу с котерией Проклятых, стаей Урата и кликой разумных призраков, однако последующие встречи ничего ему не принесут – если только он не начнёт узнавать что-то новое об этих таинственных существах.

- Рассказчик выдаёт очко Магического опыта персонажам, исследующим определённые сверхъестественные области. Например, маг получает подобный опыт, когда узнаёт что-то о сущности Высшего мира, расспрашивает вампира о его обществе или выявляет слабости оборотней.

- Маг получает очко опыта, когда разгадывает оккультную загадку. Например, он может выяснить, что “дом с привидениями” в действительности подвергся нападению *гениус территориалис*, или что убийство через выпивание крови совершил не вампир, а паразитирующий криптид.

- Очко подобного опыта маг получает за участие в колдовской задаче, будь это проведение экзорцизма, уничтожение проклятого предмета или экспедиция в иной мир. Если он становится важной частью такого процесса (например, организует его или обеспечивает успех всей команды), Рассказчик может выдать ещё одно очко опыта.

- Любой опыт, полученный во время путешествия по астральным мирам, становится Магическим. Такой опыт как нельзя лучше отражает стремление мага к самоанализу и осмыслению своей личности.

Игрокам не следует ожидать, что Рассказчик *обязательно* наделит их Магическим опытом за участие в определённой деятельности. С другой стороны, Рассказчик может не опасаться, что регулярное вознаграждение протагонистов подобным опытом сместит игровой баланс. Магический опыт помогает героям немного быстрее повысить Гнозис (или одну-две Арканы), а учитывая стоимость этой характеристики, следует понимать, что игроки всё равно будут вкладывать в её развитие обычный опыт. Иными словами, герои не смогут стать архимагами, просто расспрашивая вампиров об их мистических силах.

Глава пятая: Наследия

В глазах многих магов, Пробуждение служит лишь первым шагом на долгом пути к обретению силы. Если маг хочет раскрыть свой истинный потенциал, ему предстоит выбрать себе наследие.

Наследием называется колдовское учение, передаваемое от наставника к новому искателю знаний. Если Пробуждение можно считать рождением мага, то обретение наследия часто сравнивают со взрослением.

Большинство наследий определяются Башней протагониста – то есть Путём, по которому он идёт с момента своего Пробуждения. Тем не менее, многие ордены хранят тайны учений, которые они могут передавать представителям других Путей. Важно отметить, что наставник, передающий учение своего ордена магам из других организаций, рискует своим добрым именем. С другой стороны, хватает наследий, которые может обрести любой представитель того или иного Пути вне зависимости от его политической принадлежности. Наконец, существует несколько редких наследий, которые может получить буквально любой Пробуждённый.

Наставник

Начнём с исключения: только самые опытные и сильные маги способны обрести наследие без чужой помощи. В этом случае они или создают новое учение (фактически вдыхая жизнь в собственное наследие, которое затем смогут обрести другие маги), или придерживаются уже существующего, однако *меняя* отдельные его элементы.

С игромеханической точки зрения всё это означает, что маг, желающий создать наследие с нуля, должен обладать четвёртым уровнем Гнозиса. В этом случае он обретает первое **достижение**, то есть мистическую силу, лежащую в основе его учения. На шестом уровне Гнозиса он может обрести второе достижение, а на восьмом – третье.

Поскольку это происходит лишь в исключительных обстоятельствах, большинство магов обращаются за наставничеством к другим Пробуждённым, которые уже следуют по пути избранного наследия.

Начать освоение уже существующего учения можно уже при обладании *третьим* уровнем Гнозиса. В этом случае маг тратит очко Воли, в то время как его наставник понижает само *значение* Воли на единицу (для восстановления прежнего уровня он может потратить 8 очков опыта).

С этого момента ученик обретает первое достижение этого наследия. С другой стороны, в конце каждой истории, в которой он принимает участие, он отдаёт наставнику одно очко опыта (обычного или Магического).

Как только он обретает *пятый* уровень Гнозиса, у него появляется второе достижение. Обратите внимание, что достижения обладают определёнными требованиями, и если маг не соответствует им, ему придётся развить недостающие характеристики, прежде чем он получит это достижение. Тем не менее, он не должен платить очки опыта за само достижение: как только у него появятся нужные характеристики, оно само вступит в силу.

Наконец, на *седьмом* уровне Гнозиса маг получает третье, последнее достижение. С этого момента он прекращает отдавать очки опыта своему учителю, поскольку период наставничества подходит к концу.

Если маг только встал на тропу обучения и получил лишь первое достижение, у него есть шанс отклониться с выбранного пути. В этом случае он должен сам понизить *значение* Воли на единицу (опять же, с возможностью восстановить прежний уровень за 8 очков опыта), однако с этого момента ему не придётся платить очки опыта своему наставнику. Не следует и говорить, что учителя, взявшие под своё крыло такого ученика

(и утратившие целый уровень Воли) только затем, чтобы тотчас его потерять, могут остаться не слишком довольны его решением.

Как бы то ни было, с этого момента маг создаёт новый вариант этого наследия, выбирая следующее достижение на шестом и затем на восьмом уровне Гнозиса. Хотя он и не дублирует достижения, связанные с его наследием, игроку и Рассказчику рекомендуется проследить, чтобы эти способности оставались связаны с общей темой наследия.

В обществе Пробуждённых ходят легенды о высшем, четвёртом достижении, которое маг может обрести на девятом уровне Гнозиса. Рассказывают, что подобное достижение связано с личностью самого мага, а не учением, которое он исповедует. Если это действительно так, то неудивительно, что обладатели столь высоких уровней Гнозиса не торопятся разглашать окружающим сущность этого высшего достижения.

Таинства и достижения

В дополнение к обычным способам восстановления Маны представитель любого наследия может получать мистическую энергию, выполняя действия, тематически связанные с его учением. Прежде всего, он может проводить таинства в местах, соответствующих его наследию, будь это монастырь, чаща леса или центр города – всё, что отражает дух его мистического учения. В этом случае он всё так же проводит часовой ритуал и проходит проверку Гнозиса + Самообладания, восстанавливая количество Маны, равное полученным успехам. Однако при этом количество доступной Маны ничем не ограничено. Более того, в тот же день маг может провести и обычное таинство в пределах Источника (хотя на этот раз объём Маны будет ограничен уровнем самого Источника).

Мало того, Пробуждённый начинает получать Ману и за участие в другой деятельности, тематически воплощающей сущность его наследия, даже если она не похожа на простой ритуал. Одни маги получают Ману за общение с демонами, другие – за выращивание прекрасных садов, третьи – за составление гримуаров. Приблизительный список доступных таинств приведён в описании каждого наследия, однако игрок и Рассказчик могут придумывать новые таинства в ходе игры.

И это ещё далеко не всё.

Каждое достижение наделяет мага одной или несколькими способностями, которые не считаются заклинаниями (даже если дублируют известные формулы). Такие способности не провоцируют Парадокса, Неверия и других негативных эффектов. Их действие невозможно заметить Внутренним взором. Они даже не учитываются при подсчёте максимального числа заклинаний, которое персонаж может поддерживать при текущем Гнозисе. Фактически они *не считаются заклинаниями* и становятся просто сверхъестественными возможностями мага (сродни Дисциплинам вампиров и Дарам оборотней). Другое дело, что использование таких способностей на глазах у смертных может привлечь внимание охотников на ведьм и других противников – но даже эта опасность меркнет перед возможностью колдовать, не провоцируя Парадокса.

В дополнение к этому, большинство достижений не требуют никаких бросков и вложения Маны.

Эффекты достижений невозможно рассеять (хотя защитные заклинания, предоставляющие Броню от сверхъестественных сил, могут помешать действию достижений, поскольку даже не будучи *магическими* способностями, они остаются сверхчеловеческими эффектами). Против достижений невозможно творить контрзаклинания. Они работают даже в зонах подавления магии, поскольку не зависят от Высшего мира и не считаются колдовством.

Если в требованиях к приобретению достижения указано, что определённая Аркана становится Ключевой, то маг может приобретать её за *5 очков опыта x новый уровень*, даже если обычно она не считается Ключевой Арканой его Пути.

Сотворение импровизированных заклинаний на основе такой Арканы не требует траты дополнительного очка Маны.

Единственным ограничением может быть то, что маг не способен использовать достижение, требующее *мгновенного* действия, в качестве продолжительного. Иными словами, если он провалил активацию достижения, ему придётся попробовать снова. Он не может начать накапливать успехи для обеспечения активации или, например, для увеличения числа целей.

Дитя Протея

Меня постоянно спрашивают, считаю ли я себя зверем или человеком.

Ответ очевиден. Я нечто гораздо большее.

Считается, что эти маги были одними из первых, кому посчастливилось Пробудиться. Более того, вероятно, их предки принадлежали к числу редких магов, которые практиковали своё колдовское искусство за пределами Атлантиды.

Дети Протея специализируются на изменении своих тел и душ в соответствии с самой природой. Они поддерживают баланс между рассудочностью и инстинктами, волей и чувствами.

Сегодня Дети Протея считаются вымирающим видом. Они живут вдали от цивилизации и не любят формальностей, принятых в большинстве Консилиумов. Это не означает, что каждый из них обязан провести жизнь в изоляции и отшельничестве. Многие из них собираются в группы с другими Детями Протея и даже обычными магами. Тем не менее, если это возможно, они избегают участия в социальных интригах, экономических войнах и подковёрных играх.

Родной Путь: Тирсус

Прозвище: Оборотни

Внешность: Дети Протея меньше следят за собой, чем большинство магов. Более того, они часто напоминают животных или других существ, с которыми они связаны больше всего. Например, маг, превращающийся в медведя, наверняка будет обладать обильным волосатым покровом по всему телу.

Биография: По очевидным причинам многие Дети Протея вели гармоничную жизнь на природе или вдали от цивилизации ещё до Пробуждения и тем более до вступления в ряды этих “Оборотней”.

Организация: Дети Протея отличаются территориальным характером и стараются защищать свою вотчину от любых посягательств. Если им удаётся найти других магов, готовых оберегать эту территорию, они могут основать целую общину, состоящую из Детей Протея и других Пробуждённых. В обратном случае они могут прожить всю жизнь в одиночестве. Вопреки популярному стереотипу, Дети Протея чаще всего состоят в атлантических орденах Пробуждённых, хотя и редко занимают в них хоть сколько-нибудь заметные должности.

Таинства: Священная охота, имитация поведения животного, церемониальное кормление зверей, ритуальное собирание камней в определённой области, выращивание священных садов.

Концепты: Эколог, консерватор, дрессировщик, отшельник, дикарь.

Достижения

Первый уровень: Змеинная кожа

Требования: Гнозис ••, Жизнь •• (Ключевая), Разум •, Знание животных •• или Выживание ••.

Маг сбрасывает кожу вокруг ранений, заменяя потерянные ткани новыми. Он должен потратить мгновенное действие или пожертвовать пунктом Воли, чтобы сделать это пассивно. Затем он проходит проверку Выносливости + Атлетики + Жизни. Каждый успех устраняет очко летального или тупого урона.

Кроме того, маг способен общаться с животными с помощью жестов, движений, рычания и других характерных методов. Для этого требуется успешная проверка Внушительности + Знания животных. Звери не могут передать магу сообщения, которые они не могли бы передать и другим представителям своего вида (птица может рассказать о посторонних в лесу, но не о содержании их разговора).

Второй уровень: Звериный дар

Требования: Гнозис ••••, Жизнь •••.

Маг должен выбрать определённый тип животного, растения или даже минерала. С этого момента он может изменять часть своей плоти в соответствии с выбранным образцом. Например, это могут быть медвежьи когти, кошачьи глаза или дубовая кора. На превращение у мага уходит мгновенное действие без каких-либо проверок. Эффект длится на протяжении часа (хотя маг способен отменить этот эффект). Если он наделяет себя оружием, оно наносит летальный урон +2. Защитные элементы предоставляют два пункта Брони.

Маг не может изменить свой выбор в дальнейшем. Он всегда будет проявлять одну и ту же черту.

Кроме того, с этого момента он способен устранять аггравированные повреждения, вкладывая очко Маны и проходя проверку Выносливости + Атлетики + Жизни.

Альтернативный подход: Материя •••.

Маг способен выбрать для подражания минеральную форму жизни. Например, он может отращивать каменную кожу или наделять себя металлическими кулаками. Атакующие элементы наносят тупой урон +4. Защитные повышают Броню до +3.

Третий уровень: Звериный облик

Требования: Гнозис •••• ••, Жизнь ••••.

Маг способен превратиться в выбранное им существо (или растение) в качестве пассивного действия. Эффект может продлиться до одного часа. Это никак не влияет на его умственные способности. Превращение в дерево или другое растение позволяет общаться с духами природы без каких-либо проверок.

Альтернативный подход: Материя ••••.

Маг превращается в камень. Такой приём можно использовать как камуфляж, однако персонаж также может общаться с духами минералов или совершать астральные путешествия в Царство грёз, чтобы поговорить с обитающими там духами камня со всего мира.

Другие наследия Тирсус

Толкователи снов поддерживают связь с Царством грёз, даже оставаясь в материальном мире и не совершая астральных путешествий.

Покоритель рек управляет водой и воздействует на инстинкты живых созданий.

Просветлённый адепт

Ищи ответы внутри себя

Просветлённые адепты помнят, что все они родились людьми. Более того, они родились существами из плоти и крови. И они делают всё, чтобы достичь физического совершенства.

Хотя большинство из них владеют богатым спектром спортивных и боевых искусств, свою ключевую задачу эти адепты видят в том, чтобы не поддаваться на умственные иллюзии и не теряться в лабиринтах абстрактного мышления. Жить нужно здесь и сейчас. И каждый должен почитать храм, дарованный ему природой: храм собственного тела.

Родной Путь или Орден: Обримос или Алмазная стрела

Прозвище: Монахи

Внешность: По очевидным причинам адепты выглядят атлетичными, энергичными и здоровыми. Многие из них бреют голову и одеваются со сдержанностью или аскетизмом, хотя последнее вовсе не обязательно.

Биография: Почти все адепты в какой-то момент своей жизни начали тренироваться, изучать анатомию или осваивать боевые искусства. В годы, предшествующие Пробуждению, они могли быть солдатами, докторами или монахами. Некоторые остаются ими до сих пор.

Организация: Просветлённые адепты селятся рядом друг с другом, чтобы поддерживать правильный образ жизни. Они сами добывают еду и воду, стараясь не допустить загрязнения своей души суетой и иллюзиями современной цивилизации. Со стороны такие общины могут напоминать восточные монастыри.

Таинства: Изнурительные тренировки, поединки с другими адептами боевых искусств, проведение длительного времени в трудных природных условиях, проявление скромности и смирения.

Концепты: Мастер боевых искусств, атлет, доктор, психолог, диетолог.

Достижения

Первый уровень: Храм тела

Требования: Гнозис •••, Жизнь •• (Ключевая), Сущность •, Атлетика •••.

Маг получает эффекты заклинаний *Управление телом* (Жизнь ••) и *Высшее понимание* (Сущность •). Оба заклинания длятся *вечно*. Количество успехов, “полученных” магом при активации *Управления телом*, равно его знанию Жизни. Высшее понимание распространяется только на изучение живых существ. Кроме того, маг способен взглянуть в ауру других Пробуждённых, чтобы узнать количество Маны, находящейся в их запасе. Для этого ему нужно пройти продолжительную проверку Интеллекта + Оккультизма и набрать сумму успехов, равную запасу Маны, который он изучает в данный момент.

Второй уровень: Сила Чи

Требования: Гнозис ••••, Жизнь •••, Рукопашный бой •••.

Маг должен сосредоточиться на развитии одного из Физических Атрибутов. В дальнейшем он не сможет изменить этот выбор. Потратив мгновенное действие, он усиливает избранный Атрибут на значение, равное его знанию Разума. Эффект длится час, после чего адепту снова необходимо потратить мгновенное действие.

Поскольку эта способность не считается заклинанием, маг может сочетать её действие с другими силами, увеличивающими Атрибуты.

Альтернативный подход: Энергия •••.

Маг способен наносить *Телекинетические удары*, делая броски на Решительность + Рукопашный бой + Энергию. Каждый успех наносит очко тупого урона. На бросок могут повлиять обычные штрафы, связанные с дистанционными атаками.

Третий уровень: Совершенное тело

Требования: Гнозис •••• ••, Жизнь ••••.

Маг выбирает ещё один Физический Атрибут, который он может усилить мгновенным действием. Он в состоянии даже усиливать оба Атрибута, хотя для этого ему нужно потратить два действия.

Альтернативный подход: Энергия ••••.

Телекинетические удары наносят летальный урон. Кроме того, маг способен отбивать запущенные в него снаряды, включая пули. Для этого он проходит проверку Ловкости + Рукопашного боя + Энергии (один или два успеха снижают урон на одну единицу, три и четыре успеха – на две единицы, а пять успехов – на три единицы). Если урон обнуляется, магу удаётся отбить снаряд в сторону. В обратном случае он получает меньше урона. Эту способность можно использовать вне очереди Инициативы, однако маг теряет следующее действие.

Другие наследия Обримос

Тривеликий следует учению Тота-Гермеса-Меркурия, триединого бога. Он ищет связи между явлениями Падшего мира и их отражениями в Высших царствах.

Покоритель огня управляет пламенем и изучает тайны человеческой интуиции, обретая знания, скрытые от людей.

Тень

Можешь взывать к нам шёпотом. Нас с тобой разделяет меньшее расстояние, чем наши ножи и твою ярёмную вену. Мы слышим, что ты говоришь – даже если ты нас не видишь.

Тени влияют на мир таким образом, чтобы в каждое мгновение он получал ту форму, которая необходима для достижения высшего блага. Они могут спорить друг с другом относительно конечной формы Падшего мира, однако в целом они следят, чтобы всё на земле оставалось на своём месте. Если необходимы изменения, Тени делают всё, чтобы мир сам принял новую форму. Когда возникает нужда в стабильности, они незаметно влияют на окружающих, заставляя их прекратить изменения.

Ещё в забытые годы магического расцвета они придавали атлантическому обществу ту форму, которая требовалась для эффективного изучения магии. Спустя долгие тысячелетия они управляли орденом ассасинов – или, возможно, лишь корректировали его деятельность. Сегодня они влияют на целые правительственные аппараты или, напротив, действуют в одиночку. Задача Теней – не дать миру сгинуть. И по возможности, не дать ему узнать о них самих.

Родной Путь или Орден: Мاستигос или Стражи вуали

Прозвище: Невидимки

Внешность: Не считая пристального взгляда и молчаливого поведения, Тени не обладают общими чертами. Это было бы контрпродуктивно с точки зрения их деятельности. Они сливаются с окружающими и меняют свою внешность и жесты так, чтобы казаться простой частью толпы.

Биография: Хотя Теней трудно назвать этническим наследием, его культурные корни связаны с арабской цивилизацией и странами Среднего Востока. Многие из их представителей изучали суфизм, гностицизм и кабалу ещё до вступления в ряды этого наследия или даже до Пробуждения.

Организация: Тени регулярно встречаются с другими членами своего наследия, обговаривая стоящие перед ними задачи. Как правило, они делают это шёпотом, скрывая лица и иногда даже не подавая виду, что они действительно говорят друг с другом. Все они работают над общими задачами, хотя каждый представитель наследия – сам себе господин. Служение воле учителя может считаться хорошим тоном, однако в целом Тени поощряют инициативность и творческое мышление – разумеется, в практических целях.

Многочисленность и плотная организация Теней не всегда означает, что они встречаются друг с другом физически. Помимо магических способов связи, Тени используют множество техник шифровки. Иногда маг может узнать свою новую задачу в мелодии, которую играет уличный музыкант, или уловить просьбу о помощи в новом орнаменте туристической достопримечательности.

Таинства: Притвориться кем-то другим, успешно попрактиковаться в скрытности, просмотреть новости сразу в нескольких источниках для понимания текущей ситуации.

Концепты: Убийца, двойной (тройной, четверной) агент, дипломат, политический советник, архитектор, художник, композитор.

Достижения

Первый уровень: Невидимый танец

Требования: Гнозис •••, Разум •• (Ключевая), Судьба •, Обман ••.

Этот эффект не имеет явного игромеханического отражения, однако может существенно повлиять на историю. Потратив мгновенное действие, Тень обретает возможность предсказывать намерения окружающих по их поведению. Эффект длится весь следующий час. На протяжении этого времени персонаж может предчувствовать, что должно произойти в ближайшее время. Он получает общее представление о стремлениях окружающих. При этом сам он выглядит обычным и неприметным представителем местной культуры.

В целом эта способность похожа на комбинацию *Прорицания* и *Инкогнито*.

Второй уровень: Маска

Требования: Гнозис ••••, Разум •••.

Маг получает способность, аналогичную заклинанию *Самозванец*. Каждый уровень Разума позволяет обмануть одно чувство. Активация требует мгновенного действия без каких-либо проверок. Эффект длится час.

Кроме того, он может изменить цвет своей ауры. Если другие маги пытаются разоблачить его обман, уровень Разума протагониста считается Силой этого заклинания.

Альтернативный подход: Пространство •••.

Маг создаёт *Новые связи* в соответствии с одноимённым заклинанием. Броска не требуется: считается, что персонаж получил сумму успехов, равную его знанию Пространства.

Третий уровень: Искажение разума

Требования: Гнозис •••• ••, Разум ••••.

Маг обретает способность дублировать заклинание *Банк памяти*. Для этого ему достаточно потратить мгновенное действие и пройти проверку Манипулирования + Обмана + Разума.

Альтернативный подход: Пространство ••••.

Маг дублирует заклинание *Существование* и *Многозадачность*. Сумма успехов в первом из них определяется уровнем его Пространства. В случае с Многозадачностью персонаж способен выполнять два мгновенных или три продолжительных действия одновременно.

Другие наследия Мастигос

Клавиариус, или *Ключник*, следует по пути Арс Гозтия. Он запирает своих внутренних демонов в специальных сосудах, избавляясь от слабостей или искушая других людей.

Сфинкс практикует искусство решения головоломок. Он может найти выход из любого лабиринта и способен узнать истину даже в отсутствие фактов. Этому наследию учат члены Мистериума.

Король без короны

Горести и страдания могут взвалить на тебя свинцовую тяжесть, но до тех пор, пока ты борешься за своё счастье, твоя душа будет сиять, как золото.

Короли без короны следуют истинному призванию всех алхимиков: преобразению своей личности. Они знают, что дарованные богатства, слепое везение или даже блага, доставшиеся по наследству, никогда не приносят счастья. Истинное удовольствие получает лишь тот, кто всего добился своими руками.

Короли без короны практикуют алхимию как в прямом, так и в переносном значении слова. Они создают великие сокровища и произведения искусства, но вместе с тем стараются преобразать свою творческую энергию в знания, навыки или даже моральные достижения.

Само их название указывает на мировоззрение этих магов. Они считают себя королями, однако не теми, кому принесли этот титул заслуги предков или народная воля – но теми, кто сам построил своё королевство. Истинному властителю не нужна корона, чтобы распоряжаться своим имуществом.

Родной Путь или Орден: Морос или Свободный совет

Прозвище: Угольщики

Внешность: Хотя самые состоятельные из Королей позволяют себе щеголять аристократическими костюмами, большинство из них не считают себя достойными таких знаков власти (или, напротив, ставят себя выше этого). Самыми характерными чертами этих Пробуждённых можно назвать мозоли, усталый, но довольный вид, простую одежду и другие признаки, указывающие на их труд.

Биография: Почти все Короли без короны были и остаются ремесленниками и работягами во всех смыслах этого слова.

Организация: Короли без короны практически не взаимодействуют друг с другом *на обязательных условиях*. Ничто не мешает им встретиться для выполнения общего дела, однако в целом они стараются всё делать самостоятельно, никого не прося о помощи.

Таинства: Тяжёлый физический труд, выполнение значимой и ценной работы, организация коллективной деятельности, создание ремесленнических произведений для удовольствия.

Концепты: Metallург, литейщик, плотник, фермер, гравёр, камнетёс, учёный (из практических областей науки), лабораторный техник.

Достижения

Король без короны обязан создавать алхимические или ремесленнические предметы хотя бы раз в месяц. Для этого ему достаточно пройти продолжительную проверку Интеллекта + Ремесла и набрать сумму успехов, равную его знанию Разума. Бросок делается раз в полчаса (или реже, если игрок заявляет особенно сложное действие). Если он не создаёт такой предмет к концу месяца, он лишается всех достижений, пока не наверстает упущенное.

С другой стороны, когда он создаёт подобный предмет, его аура наполняется светом алхимической чистоты. Такое свечение трудно заметить даже при помощи Внутреннего взора, и обычно его видят только создания, специально изучающие ауру мага. Короли без короны могут опознавать друг друга по этим едва заметным отличиям в ауре.

Первый уровень: Нигредо

Требования: Гнозис •••, Разум •• (Ключевая), Материя •, Ремесло ••, Окультизм •.

Маг получает *Психический щит* постоянной длительности.

Кроме того, рассматривая собственные творения (вроде ежемесячных алхимических произведений или просто предметов, изменённых с помощью Материи), маг видит в них отражение своей личности. Прежде всего, это наделяет его способностью *Чтение ауры*, но только в отношении его собственных предметов. Во-вторых, посмотрев на ауру такого

предмета, маг получает бонус +2 к сотворению любых заклинаний, усиливающих его Ментальные и Социальные Атрибуты, до окончания сцены.

Второй уровень: Альбедо

Требования: Гнозис ••••, Разум •••.

Маг должен выбрать один Социальный *или* Ментальный Атрибут, который он собирается развивать в ходе своих алхимических операций. Он не сможет изменить этот выбор в дальнейшем. После изучения ауры своего предмета (как это было описано в предыдущем абзаце) маг повышает этот Атрибут на значение своего Разума. Эффект длится час, однако ничто не мешает протагонисту активировать его повторно.

Более того, он может сочетать эту силу с любыми заклинаниями, усиливающими аналогичные Атрибуты, для получения ещё больших модификаторов.

Альтернативный подход: Сущность •••.

Маг дополняет Психический щит *Духовной бронёй*, дарующей ему физическую защиту. Эффект по-прежнему беспрерывен.

Третий уровень: Рубедо

Требования: Гнозис •••• ••, Разум ••••.

Маг выбирает ещё один Социальный или Ментальный Атрибут. Он может усиливать оба Атрибута, тратя по одному мгновенному действию на изучение своих предметов – а следовательно, и своей души.

Альтернативный подход: Сущность ••••.

Маг способен поглощать Ману из предметов, созданных или изменённых им с помощью Материи. Подобную операцию можно провести лишь один раз в день. Если маг решает поглотить Ману, он проходит мгновенную проверку Решительности + Оккультизма + Сущности и получает соответствующий объём Маны. Тем не менее, эта операция разрушительна для самого предмета. Каждый успех, полученный магом, наносит два очка повреждений в обход Прочности объекта.

Другие наследия Морос

Бокор специализируется на управлении целыми толпами зомби и ревенантов, однако отказывается от изучения призраков.

Покоритель земли управляет камнями, почвой и самой земной твердью.

Туманоходец

Деревья говорят, что наши враги приближаются

Этих магов называли Туманходцами далеко не в метафорическом смысле. Будучи представителями древних колдовских практик, восходящих ещё к предтечам друидов, Туманходцы ищут места, в которых магия соприкасается с земным миром. Они называют такие места Туманами: первозданной мглой, в которой ещё скрывается истинная природа. Говоря более практическим языком, они бродят по Граням и локусам, изучая лей-линии, освящая Источники и подыскивая места для Владений.

Они не просто “совершают экспедиции”. Они путешествуют непрерывно и самозабвенно, не видя ценности в человеческих городах. Люди давно исказили дарованную им чистоту помыслов. Они отвергли природу. Туманходцы взамен предают забвению их. В сущности, современные Туманходцы и вовсе напоминают скитальцев из древних легенд. Они появляются, чтобы рассказать Пробуждённым об очередном месте силы, а затем снова пускаются в странствия.

Единственной характерной чертой этих магов, выбивающейся из образа вечных путников, считается страсть к азартным играм. Хотя они часто играют и для удовольствия, их отличает большой интерес к играм с высокими ставками, будь это обязательство проигравшего обучить победителя новому заклинанию или решение двух бродяг, нашедших что-нибудь ценное, определить, кому оно достанется.

Родной Путь или Орден: Акантус или Мистериум

Прозвище: Друиды

Внешность: Туманходцев трудно назвать дикарями, однако их кожа часто бывает покрыта следами загара, обветривания или обморожения. Они носят практичные и удобные облачения, редко совпадающие с текущей модой, но идеально подходящие для путешествий.

Биография: Туманходцы встречаются в самых разных точках земного шара, а потому могут обладать любой предысторией. Разумеется, в самодостаточных и богатых областях магии не так уж часто решают отправиться в странствия, отказавшись от нажитого имущества, но и подобное трудно назвать неслыханным.

Организация: Туманходцы ведут кочевой образ жизни и никогда не странствуют даже вдвоём. Они высоко ценят встречи друг с другом, когда возвращаются из очередной экспедиции или случайно сталкиваются на перекрёстке, однако и здесь речь идёт лишь о быстром обмене сведениями. Даже наставник, обучающий нового мага секретам этого наследия, отправляет ученика новой дорогой. Маги часто говорят, что у каждого Пробуждённого свой путь, но только Туманходцы воплощают этот принцип в действительность.

Исключением может стать странствие двух соратников, знавших друг друга ещё до вступления в ряды Друидов, или путешествие сразу целой *семьи* Туманходцев. Впрочем, как часто такое случается, трудно сказать даже представителям этого наследия. Возможно, всё это лишь отголоски древних легенд или воспоминания о стародавних временах, когда в странствия пускались не только Туманходцы, но и десятки обычных магов.

Таинства: Ориентирование в незнакомой местности, путешествие по непроторенным дорогам, азартная игра с высокими ставками, создание священной роши, проведение ритуалов в древних руинах (наподобие Стоунхенджа).

Концепты: Первооткрыватель, натуралист, музыкант, циркач, бродяга, профессиональный игрок.

Достижения

Первый уровень: Эхо во мгле

Требования: Гнозис •••, Пространство •• (Ключевая), Жизнь •.

Маг получает способность видеть далёкие места глазами растений (травы, деревьев или цветов). Для этого он проходит проверку Сообразительности + Выживания + Пространства со штрафом, зависящим от его симпатической связи.

Альтернативный подход: Время ••.

Маг обращается к растениям, спрашивая у них, что произошло в этом месте. Эта способность аналогична заклятию *Ретроспективы* с той оговоркой, что растения должны были существовать к тому времени, о котором расспрашивает маг. Например, молодой куст не сможет поведать ему о том, что произошло больше нескольких лет назад.

Второй уровень: Туманное убежище

Требования: Гнозис ••••, Пространство •••.

Маг призывает облако мглы, налагающее эффекты *Оберега* и *Запрета* на область, зависящую от познаний мага в Пространстве. Если маг находится в области, в которой нет ни одного зелёного растения, он должен вложить очко Воли. Броска не требуется: магу достаточно потратить мгновенное действие.

Пространство

Радиус или площадь

•••

4 ярда или 20 квадратных ярдов

••••

8 ярдов или 40 квадратных ярдов

•••••

12 ярдов или 80 квадратных ярдов

Персонаж вправе изменять фактор Цели по стандартным правилам, используя очки Пространства вместо штрафов.

Альтернативный подход: Время •••.

Персонаж может задать по одному вопросу о потенциальном будущем человека или предмета за каждое очко Времени. Это не требует никаких бросков, однако о судьбе одной конкретной цели можно спрашивать только раз в день.

Третий уровень: Дорога в тумане

Требования: Гнозис ••••• ••, Пространство ••••.

Маг создаёт портал в любое место, наделённое растительной жизнью. Для этого он тратит мгновенное действие и проходит проверку Самообладания + Выживания + Пространства со штрафом, зависящим от симпатической связи самого мага с выбранным местом. При желании он может придержать портал, чтобы через него могло пройти ещё несколько человек (по одному за раунд), однако при этом сам маг не может предпринимать никаких действий – что может быть чревато проблемами, если маг телепортируется не в безопасное место.

Альтернативный подход: Время ••••.

За каждое очко Времени маг способен задать по одному вопросу о том, что может случиться с индивидом или предметом *при определённых условиях*. Опять же, о судьбе конкретной цели можно спросить лишь раз в двадцать четыре часа.

Другие наследия Акантус

Скальд наделяет магией песни и музыку. В зависимости от культуры, в которой он родился, скальд может называть своё наследие и по-другому (бард, фили, оллам и так далее).

Покоритель ветров управляет воздухом и способен затачивать свой интеллект до бритвенной остроты.

Скелести

Загляни в Бездну

Любой маг чувствует отдалённую связь с Бездной – но только в том отношении, что он должен пересечь эту метафизическую пропасть между мирами, чтобы добраться до магии Высшего царства. Но есть и те, кто изменяет эту формулу. Такие маги не пытаются пересечь Бездну. Они исследуют её и проникаются её учениями.

Хотя многие из подобных магов считают себя отважными первопроходцами или стараются контролировать порождения Бездны, прежде чем власть над ними захватит кто-нибудь менее благонадёжный, истина заключается в том, что работа с Бездной быстро приводит к моральному разложению и безумию этих магов. Это не просто “мрачная тема”, которую они изучают. Бездна наполнена вполне разумными, а иногда и невероятными хитрыми существами. Такие создания связываются с магами, предлагая им неслыханные блага в обмен на служение. Или на готовность выполнить единственное поручение. Всего раз.

Пробуждённые называют этих магов *Скелести* (в единственном числе *Скелестус*): от латинского слова *Проклятые* или *Падшие*. Многие поговаривают, что Скелести прячутся среди других Пробуждённых буквально на виду, иногда даже занимая важные должности в атлантических орденах. Согласно этой теории, лидеры орденов скрывают этот факт, даже когда обнаруживают безумца и устраняют его – чтобы никто даже не заподозрил, что они позволили одному из Скелести подобраться так близко к их знаниям. По этой причине Скелести иногда называют *Нефанди*, или *Неназываемыми*.

Родной Путь: Любой

Прозвище: Падшие

Внешность: Хотя каждый Скелестус выглядит по-своему, этих магов отличает моральное разложение, которое начинает чувствоваться в их ауре. Даже Спящим они кажутся бледными, хищническими, странными или, напротив, нечеловечески сексуальными.

Биография: У любого Скелестуса должна быть своя предыстория, однако важно понимать, что он не просто так начал искать ответов в глубинах Бездны. Кого-то воспитывали не лучшие родители. Кому-то достались насмешливые коллеги на работе. Над кем-то смеялись уже коллеги по *кабалу*. Кого-то ни во что не ставят до сих пор. С другой стороны, известны Скелести, вставшие на этот путь из-за личных утрат и трагедий, которые они попытались восполнить дарами Бездны.

Организация: Почти все Скелести служат конкретным порождениям Бездны. Если они формируют кабал, это означает одно из двух: или они все подчиняются одному созданию, или их владыки заключили союз для достижения демонических целей, которые они не смогли бы осуществить в одиночку.

Таинства: Запугивание невинных, уничтожение чужого имущества, подталкивание окружающих к совершению преступлений, ритуальные убийства, каннибализм.

Концепты: Профессиональный обманщик, манипулятор, лидер культа, двойной агент, переговорщик, адвокат, исполнитель, лоббист, журналист, рекламщик.

Достижения

С момента вступления на этот путь мага наполняет энергию Бездны. Духи и эфемерные сущности, с которыми он взаимодействует в Сумраке дольше недели, получают по очку Влияния *Разложение*.

Первый уровень: Магический круг

Требования: Гнозис •••, Пространство • Дух (Ключевая) ••, Оккультизм ••.

Маг создаёт мистический круг, тратя на это мгновенное действие и покрывая радиус, определяемый его знанием Пространства.

Пространство

Радиус или площадь

- 1 ярд или 5 квадратных ярдов
- 2 ярда или 10 квадратных ярдов
- 4 ярда или 20 квадратных ярдов
- 8 ярдов или 40 квадратных ярдов
- 12 ярдов или 80 квадратных ярдов

Персонаж вправе изменять фактор Цели по стандартным правилам, используя очки Пространства вместо штрафов.

Стоя в этом круге, Скелестус видит и слышит духов, может говорить с ними сам и, главное, получает возможность влиять на них физически, не переходя при этом в Сумрак.

Альтернативный подход: Смерть ••.

Маг воздействует на призраков вместо духов.

Второй уровень: Власть Бездны

Требования: Гнозис •••••, Дух •••.

Стоя посреди круга, маг может потратить мгновенное действие и пройти проверку Внушительности + Запугивания + Духа против Сопротивления выбранной жертвы. Каждый успех позволяет ему отдать духу один простой приказ (*Расскажи об увиденном, Стереги эту дверь* и так далее). Если он отдаёт приказ другому духу, первый освобождается из-под контроля. Если он хочет отдать новый приказ первому духу, ему нужно дождаться выполнения уже данных поручений.

Альтернативный подход: Время •••.

Персонаж может задать духу по одному вопросу о потенциальном будущем человека или предмета за каждое очко Времени. Это не требует никаких бросков, однако о судьбе одной конкретной цели можно спрашивать только раз в день.

Третий уровень: Круг теней

Требования: Гнозис ••••• ••, Дух ••••.

Всё так же стоя в круге, маг способен пересекать Завесу простой проверкой Внушительности + Оккультизма + Духа с модификатором за силу Завесы. Он может делать это бесчисленное количество раз, хотя если он хочет пройти сквозь Завесу во время движения, ему нужно создать новый магический круг.

Альтернативный подход: Время ••••.

За каждое очко Времени маг способен задать духу по одному вопросу о том, что может случиться с индивидом или предметом *при определённых условиях*. Опять же, о судьбе конкретной цели можно спросить лишь раз в двадцать четыре часа.

Лич Тремер

Жизнь кормится жизнью

В одну из самых зловещих ночей Средневековья крупный исследовательский кабал Морос встретил вампиров. По стечению обстоятельств, это были Тремер – кровососы, нашедшие секрет поддержания жизни в своих умерших телах путём поглощения чужой души. Тремер не могли вернуть себе истинную жизнь, как не могли и ходить под солнцем, однако они умели “омолаживать” себя, отнимая волю у других. Так, поглотив душу простого смертного, они могли ходить в сумерках (не при свете дня, но всё же задолго до пробуждения других вампиров) и есть человеческую пищу. Поглотив душу сильного человека, они получали эти способности на куда более долгий срок. И когда Тремер увидели перед собой сразу нескольких магов с яркими и сияющими Пробуждёнными душами, их охватила великая радость. Возможно, впервые за долгие века им было суждено вернуть себе жизнь.

Тремер схватили этих колдунов и попытались высосать из них кровь вместе с душами. К несчастью для них, поглощённая кровь обратилась в их венах небесным пламенем. Хотя некоторые маги предполагают, что в мире ещё могут скрываться другие Тремер, считается, что вампиров было немного и все они сгинули в попытке украсть души у встреченных магов.

К несчастью для самих Пробуждённых, укус этих проклятых существ отравил их души. Маги поняли, что они могут и сами омолаживать себя, отнимая свободную волю у окружающих. Не все члены кабала пали жертвами этого искушения, но большинство объявили себя наследниками Тремер и начали продлевать своё существование, забирая жизненный срок у других.

Строго говоря, изначально они называли себя не Тремер, а “жертвами Тремер”. Однако по мере того как окружающие стали сокращать это словосочетание до названия “Тремер” или хотя бы “личи Тремер”, маги и сами привыкли к своему новому имени.

Родной Путь: Морос

Прозвище: Мертвецы

Внешность: Тремер не слишком отличаются от других магов – в сущности, они могут казаться даже пугающими в своей нормальности. Тем не менее, их ауры несут следы поглощения чужих душ, оставляя у чувствительных к магии наблюдателей (например, активирующих *Высшее понимание*) ощущение пустоты, сухости и омертвения. Эти эффекты становятся более явными, когда Тремер утрачивает Волю или Здоровье из-за нехватки душ (что будет описано ниже).

Биография: Почти никто не примыкает к Тремер по собственной воле – во всяком случае, до тех пор, пока не почувствует ледяную хватку смерти на своём горле. Когда старый маг понимает, что ему осталось прожить на земле лишь несколько лет, он может задуматься о предотвращении своей кончины. Теоретически этим же могут заинтересоваться и более молодые заклинатели, но на это у них должны быть свои причины.

Организация: Вступление в ряды Тремер предполагает, что маг *отдаёт* свою душу наставнику (тем самым омолаживая его), а сам взамен поглощает душу другого существа – как правило, Спящего. Это создаёт прочные узы взаимодействия между учеником, наставником, а порой и другими представителями наследия. Более того, души могут использоваться как валюта – а это создаёт ещё один слой взаимодействия между Тремер. В итоге с организационной точки зрения это наследие копирует скорее иерархическую модель вампиров, чем меритократию Пробуждённых.

Таинства: Часовое размышление о своей жизни, бальзамирование трупа, некрофилия, искреннее сожаление о гибели человека (убитого кем-то другим), копание могил, подготовка надгробных камней.

Концепты: Аристократ, плутократ, исследователь, историк, доктор, сборщик налогов.

Достижения

Тремер дорого заплатили за свои способности. Они обязаны поглощать души живых существ, обрекая их на плачевную участь (падение Нравственности и Воли, а затем влечение бессмысленного существования безо всяких стремлений и радостей). Тремер не способен красть жизненный срок у других иными способами: в частности, им недоступно заклинание *Похищение жизни*. В их случае оно просто не работает.

Обратите внимание, что у молодых Тремер есть шанс сойти с избранного пути, пока не стало слишком поздно. Для этого маг должен вернуть свою душу с помощью заклинаний и понизить *значение* своей Воли на единицу (в дальнейшем это значение можно восстановить тратой 8 очков опыта). Тем не менее, магу необходимо сделать это прежде, чем его Гнозис повысится хоть на один уровень. Кроме того, сойдя с этого проклятого пути, маг потеряет все достижения Тремер и не сможет начать изучение другого наследия.

Первый уровень: Проклятая награда

Требования: Гнозис •••, Смерть •• (Ключевая).

Маг отсекает душу Спящего, проходя продолжительную проверку Внушительности + Запугивания + Смерти. Лич должен набрать количество успехов, равное текущей Воле жертвы, и уложиться в число бросков, ограниченное его Решительностью + Самообладанием. Жертва делает встречный бросок на Решительность против *каждой* проверки мага.

В случае победы над жертвой лич отделяет её душу и отправляет её в Сумрак, где может делать с ней всё, что захочет. Фактически жертва становится призраком ещё при жизни. В частности, Тремер может запечатать её в *Духовный сосуд* для обмена с другими личами или дальнейшего поглощения. Для этого ему нужно пройти продолжительную проверку Внушительности + Ремесла + Смерти, делая по одному броску в час.

Наконец, маг видит *Духовные шрамы* в ауре посторонних без всяких проверок.

Второй уровень: Тёмная узурпация

Требования: Гнозис ••••, Смерть •••.

Маг наполняет себя чужой душой (например, извлекая её из сосуда). Для этого он проходит продолжительную проверку Внушительности + Эмпатии + Смерти, делая по броску в час. Если душа принадлежала Спящему, личу достаточно одного успеха. В обратном случае он должен набрать по успеху за каждое очко Гнозиса жертвы.

До того как Тремер получит это достижение, ему приходится полагаться на своего наставника или искать других способов наполнить себя душой.

Кроме того, маг получает способность, аналогичную заклинанию *Духовный каннибализм*. Он тратит мгновенное действие и проходит проверку Манипулирования + Запугивания + Смерти со штрафом, равным Выносливости своей жертвы. Ему не нужно вкладывать в это Ману.

Альтернативный подход: Сущность •••.

Лич получает способность, дублирующую *Сотворение тасса*, и может превращать души в материальные предметы. Такие тассы обладают запасом Маны, равным Воле жертвы (или запасу Маны, если владелец души был магом).

Третий уровень: Высшая кража

Требования: Гнозис ••••• ••, Смерть ••••.

Лич способен отсечь душу мага, используя первое достижение (и делая проверки против Решительности + Гнозиса жертвы).

Кроме того, он приобретает способность, копирующую заклинание *Истощение*. Для её использования маг проходит проверку Внушительности + Оккультизма + Смерти. Полные правила можно найти в описании заклинания.

Духовное насыщение

Поглотив душу, лич замедляет старение своего организма.

Возраст лича

Срок до начала старения

1-50

Один год (таким образом, Тремер должен поглощать душу раз в год).

51-75

Девять месяцев

76-100

Шесть месяцев

100+

Один месяц

Если магу не удаётся поглотить душу в конце такого периода, значение его Воли начинает понижаться на единицу за каждую прошедшую неделю. Как только это значение достигает нуля, Тремер утрачивает возможность восполнять пункты Воли с помощью Порока, Добродетели и других методов. Примечательно, что даже физически он начинает выглядеть как иссохшая мумия или гниющий труп.

Но что хуже всего, с этого момента он получает по очку агgravированного урона в неделю, и этот урон невозможно вылечить ни обычными способами, ни даже магией. Тремер просто медленно умирает, и когда это происходит, само его существование оказывается стёрто из Узора бытия. Если личу всё же удаётся поглотить чужую душу, он начинает восстанавливать Здоровье по обычным правилам. Полностью устранив урон, он начинает возвращать по уровню Воли в конце каждой недели.

Поглощение души *мага* вместо обычного Спящего увеличивает срок, который должен пройти до начала старения, на одну ступень. Например, если столетний Тремер, нуждающийся в ежемесячном потреблении души, поглощает душу другого мага, ему удаётся остановить старение на шесть месяцев вместо одного.